

ECHELON



Version Français

ECHELON™

MANUEL D'UTILISATION

**Copyright 1987
Access Software, Inc.**

GENERIQUE

Conception: Brent Erickson, Roger Carver, Bruce Carver

Graphisme: Doug Vandegrift

Ecrivains: David Brown, Chris Jones

Presentation: John Berven

Documentation: Bruce Carver, Chris Jones, Doug Vandegrift

Tests: Dave Ashby, David Brown, Chris Jones,

John Berven, Kevin Jones.

COMMENT AUGMENTER LA VITESSE DE VOL

La vitesse de vol maximum est basée sur la vitesse de mise à jour d'écran (le taux de changement de l'écran de visonnement).

Tous les simulateurs de temps réel fonctionnent fondamentalement de la même manière. Le spectateur (ou joueur) a une position et une orientation spécifiques (point de vue) à tout moment, même lorsqu'il se déplace très rapidement. Basées sur le point de vue, les images sont dessinées sur un écran de fond. Quand le dessin est terminé, tout l'écran de fond est transféré très rapidement à l'écran de visonnement. Le processus comprenant le deuxième écran s'appelle le 'polissage' et est utilisé dans le but de réduire le 'tremblotement'. Le joueur n'assiste pas au dessin lui-même mais ne voit que les résultats chaque fois que l'écran de visonnement est mis à jour.

Tout dessin prend du temps, et plus il y a d'images à dessiner, plus cela demande du temps et plus l'intervalle de temps entre les mises à jour de l'écran de visonnement est grand. De plus, l'ordinateur a d'autres choses à faire, telles que le scanning du clavier et du manche à balai, le contrôle en cas d'éventuelles collisions, la mise à jour des indicateurs de direction, etc... Toutes ces choses prennent du temps et font retarder le processus de mise à jour.

Echelon a été spécifiquement conçu dans le but de fournir au joueur un maximum de flexibilité dans le choix de son type de jeu. On voudrait bien voir autant de détails que possible des bâtiments et des autres structures montrées sur écran.

Cependant, une loi fondamentale s'applique. "Plus vous voulez voir d'informations, moins fréquemment vous recevez une mise à jour".

Voici quelques suggestions pour l'augmentation de la vitesse des mises à jours d'écran. Essayez-les toutes et trouvez les combinaisons que vous préférez. Nous savons que chacun a des goûts différents quand il s'agit d'échanger des INFORMATIONS DE VITESSE YS.

COMMENT METTRE HORS FONCTION LA GRILLE

Il y a trois niveaux d'affichage de la grille: full (entier), partial (partiel) et off (hors fonction). La sélection de 'partial' améliorera quelque peu la vitesse de mise à jour tandis que 'off' l'améliorera considérablement. (Voir la Section Commandes de Clavier).

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

Introduction	2
--------------------	---

PREPARATIONS PRE-VOL

Installation	3
Chargeement du Jeu	3

DEPART RAPIDE

Stage Intensif	4
----------------------	---

LE JEU

Modes de Jeu	6
Votre Zone de Patrouille	7
Votre Base	8
Votre Vaisseau Spatial C-104	8
Ecrans de Visualisation	8

INSTRUMENTS

Tableau de Bord	10
Les Instruments et leur Signification	12

CONTROLES CLAVIER

Contrôles Clavier	18
Les Contrôles et leur Fonction	18

CONTROLES JOYSTICK

Contrôles Joystick	22
--------------------------	----

ARMES

Armes	23
-------------	----

TELEPORTEUR

Comment Utiliser le Téléporteur	24
---------------------------------------	----

COMBAT

Combat	26
--------------	----

CONTROLES RPV

Contrôles RPV	27
Les Contrôles et leur Fonction	28

VOL TELECOMMANDE

Vol Télécommandé	29
------------------------	----

PISTES D'ENTRAINEMENT

Pistes d'Entrainement	30
-----------------------------	----

LIEN DE TRANSMISSION

Le Lien de Transmission (Data Link)	31
---	----

ACCOSTAGE

Accostage	33
-----------------	----

HISTOIRE

Isis – La Dixième Planète	34
Statistiques de la Planète Isis	35
Chronologie Historique	35

MISSION

Votre Mission: Classée Secrète	37
Le Code Pirate	38
Les Six Etapes	38
Les Six Cartes	38
Comment Achiever Votre Mission	39

TABLEAU DE CODE PIRATE

Codes Pirates	41
---------------------	----

INDICES

Carte Verte	42
Carte Violette	43
Carte Grise	44
Carte Rouge	45
Carte Bleue	46
Carte Blanche	47

INFORMATIONS SUR LA ZONE

Informations Générales	48
------------------------------	----

COMMENT RESOUDRE LES PROBLEMES

Section sur la Façon de Résoudre les Problèmes	51
--	----

ACCESSOIRES

Pièces de Rechange	54
Objets Accessoires	54

INTRODUCTION

Echelon est le nom codé d'une installation militaire top secret sur la planète Isis, la 10ème – et la plus récente – planète de notre système solaire. ECHELON fut établie par l'INTERNATIONAL SPACE FEDERATION (ISF) – Fédération Internationale de l'Espace – pour arrêter les attaques de pirates de l'espace lors d'opérations de navigation et de pose de mines. Seul le haut personnel militaire y est assigné. Les meilleurs pilotes de l'ISF suivront une formation spéciale au pilotage du vaisseau spatial le plus avancé du 21ème siècle, le Croiseur Léger C-104, nom codé: *Tomahawk*. C-104 est un vaisseau de patrouille conçu Le pour l'exploration planétaire et le combat. Ce vaisseau spatial dispose de ce qu'il y a de plus récent en armement et en équipement scientifique de pointe.

En tant que pilote d'élite de l'ISF, vous êtes mis aux commandes d'un C-104 Tomahawk en station à la *Zone de Patrouille 106* (Patrol Zone 106). Votre vaisseau est le seul vaisseau de patrouille dans cette zone et vous devez effectuer des missions journalières de reconnaissance en vol et rechercher les objets et les indices susceptibles de vous révéler l'emplacement du bastion spatial pirate (*Space Pirate Stronghold*). Pour réussir à accomplir votre mission vous devrez faire appel à toute votre habileté en vol, votre patience et votre logique.

Commencez par bien lire ce manuel puis entraînez-vous à piloter votre nouveau vaisseau spatial. Essayez quelques-unes des pistes d'entraînement et familiarisez-vous avec tous les contrôles et toutes les possibilités de l'engin spatial. Vous pouvez ajuster le niveau du défi ennemi à tout moment et nous vous suggérons de commencer doucement et d'augmenter la difficulté au fur et à mesure que vos talents de pilote s'améliorent.

Attachez-vous donc à votre chaise préférée, ajustez votre casque d'écoute et préparez-vous à entrer dans le 21ème siècle aux commandes de votre vaisseau spatial. L'aventure simulée la plus fabuleuse de votre vie est sur le point de commencer!

Le LipStikPlus casque de contrôle par voix humaine qui donne une nouvelle dimension de réalisme au logiciel et augmente au maximum la participation du joueur, est compatible avec ECHELON. Vente par correspondance uniquement [pour consules CBM64/128 seulement] chez U.S. Gold Ltd. (£9.99).

PREPARATIONS PRE-VOL

INSTALLATION:

1. COUVRE CLAVIER: Perforez soigneusement les endroits marqués "remove" sur la fiche intitulée "ECHELON CONTROL PANEL" (Tableau de Contrôle ECHELON) et placez-la sur votre clavier.

JOYSTICK: Utilisez la sortie #1.

CARTE DE ZONE DE PATROUILLE 106: Bien que toute la zone soit pleine d'objets, de structures et de choses à explorer, seules neuf sections sont complètement remplies sur la carte. Nous voulons que vous exploriez le reste de la zone et que vous le reportiez sur la carte.

CHARGEMENT DU JEU

CBM 64/128 DISQUETTE: Taper LOAD "*", 8,1 et appuyer sur RETURN. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement

CONTROLE D'AUTORISATION:

Au début de la partie vous devrez suivre les instructions suivantes:

1. SÉLECTIONNEZ CHARGEMENT RAPIDE OU NORMAL (Fast ou Normal Loading): Le chargement rapide exige un lecteur de disquette 1541 ou compatible.

2. INTROUVEZ VOTRE NOM:

3. DISQUETTE: Programme Face 1, Données Face 2.

4. VERIFICATION DE VOIX: (Seulement si vous disposez d'un casque LipStik). Vous pouvez éviter le contrôle de voix en faisant suivre votre nom du code "ECH".

CBM 64/128 CASSETTE: Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassette. Après un court instant, deux options vous seront présentées:

1. Jouer ECHELON
2. Enregistrer les références de fiches de la cassette.

Si vous utilisez le logiciel pour la première fois, choisissez l'option 2 et suivez les indications sur l'écran. En utilisant le formulaire ci-joint, prenez note des références de fiches de la cassette. Remarquez que le compteur de points doit être sur 000.

DEPART RAPIDE

LISEZ CECI AVANT DE COMMENCER!!!

Puisque vous mourez d'envie de commencer, nous allons vous apprendre juste ce qu'il faut pour que vous puissiez vous rendre à la Baie d'Accostage (Docking Bay) en toute sécurité. Après cela, vous serez livré à vous-même. Une fois que vous aurez décidé qu'il est temps de lire le manuel, nous vous prions de le faire avec attention et minutie. Ce jeu a plusieurs caractéristiques et est conçu pour donner au joueur un maximum de liberté et de souplesse dans les options de jeu. Vous pouvez jouer au niveau d'action ou d'aventure auquel vous vous sentez le plus à l'aise. La vitesse de jeu n'entre pas forcément en ligne de compte. Il n'est pas nécessaire de vous faire harceler par les vaisseaux ennemis. C'est à vous de décider. Cependant, étant donné la variété des modes de jeu, il est essentiel de LIRE CE MANUEL DU DEBUT A LA FIN pour obtenir du jeu un maximum de satisfaction.

Passons maintenant à votre Stage Intensif...

INSTRUMENTS

Passez à la page 10 et prenez connaissance de l'emplacement et de la signification de toutes les jauge et de tous les affichages sur votre tableau de bord.

CONTROLES CLAVIER

Passez à la page 18 et passez en revue la fonction des divers contrôles clavier. Assurez-vous que votre couvre-clavier est bien en place.

LE VAISSEAU SPATIAL C-104

Ce vaisseau est le véhicule d'exploration et de combat de plus avancé du 21ème siècle. Pratiquement tout y est contrôlé ou surveillé par ordinateur. Il a des systèmes d'aérogliissage anti-gravité capables de le maintenir dans n'importe quelle position à n'importe quelle altitude. Les moteurs principaux font accélérer le vaisseau jusqu'à sa vitesse maximum en marche avant ou arrière en moins de six secondes. Il est également équipé de ce qu'il y a de plus moderne en armement de pointe.

COMMENT QUITTER LA BAIE D'ACCOSTAGE DE LA BASE

Tout en maintenant le bouton enfoncé, poussez sur le joystick pendant à peu près 2 secondes, puis relâchez le bouton et le joystick. (En maintenant le bouton enfoncé pendant à peu près ½ seconde sans bouger le joystick, vous arrêterez le vaisseau spatial).

Après avoir quitté la Base, poussez le joystick vers l'avant puis relâchez-le. Votre vaisseau devrait maintenant pointer légèrement vers le bas et vous devriez descendre lentement en direction de la surface de la planète. Votre altimètre (ALT) devrait être en chute. Si vous avez des problèmes ou s'il y a quelque chose que vous ne comprenez pas, APPUYEZ SUR LA BARRE D'ESPACEMENT. Il s'agit de la touche d'arrêt d'urgence.

DEPART RAPIDE

CONTROLES JOYSTICK

1. Poussez le joystick vers l'AVANT pour PIQUER (Faire pointer l'avant du vaisseau vers le bas).
2. Tirez le joystick vers l'ARRIERE pour CABRER (Faire pointer l'avant du vaisseau vers le haut).
3. Poussez le joystick à GAUCHE pour tourner à GAUCHE.
4. Poussez le joystick à DROITE pour tourner à DROITE.
5. MAINTENEZ LE BOUTON ENFONCE et poussez le joystick VERS L'AVANT pour effectuer une POUSSEE AVANT.
6. MAINTENEZ LE BOUTON ENFONCE et tirez le joystick VERS L'ARRIERE pour effectuer une POUSSEE ARRIERE.
7. En ne poussant QUE LE BOUTON vous pouvez ARRETER votre mouvement avant ou arrière après à peu près $\frac{1}{2}$ seconde. (Ceci n'affectera pas l'AEROGLISSAGE.)

La liste suivante énumère quelques unes des expériences que vous pouvez effectuer avec ECHELON mais qui dépassent les limites de cette section DEPART RAPIDE. Pour les instructions et les tuyaux utiles référez-vous aux sections spécifiques de ce manuel.

1. Entraînez-vous à utiliser vos armes pour tirer. Les champs de tir sont situés dans les AIRES A2 et B2. (Voir Carte de Zone).
2. Entraînez-vous aux atterrissages périlleux dans l'AIRE C4 (Voir Carte de Zone).
3. Passez sous le pont dans l'AIRE B3, SECTEUR K7 (Plein Sud à partir de votre Poste de Base).
4. Traversez les pistes d'obstacle tunnel des AIRES B4 et A3 (Voir Carte de Zone).
5. DÉPLOYEZ VOTRE RPV avec ses caméras à distance et regardez-vous voler. C'est tout comme piloter un avion téléguidé.
6. Volez en direction de l'un des objets (points remplis sur la carte de zone et téléportez-le à bord. Voir Section Téléportage. (Il y a plus de 240 objets dans la zone.)
7. Demandez le LIEN DE TRANSMISSION (Data Link) de l'ordinateur et sélectionnez le niveau d'attaque ennemie que vous désirez. Quand vous en aurez assez, n'oubliez pas de ré-introduire le Lien de Transmission et de le déconnecter.
8. Essayez-vous au déchiffrage des CARTES PIRATES et au remplissage de la SEQUENCE PIRATE. (Vous pouvez faire ceci en quelques heures mais le dispositif de sauvegarde de jeu vous permet de continuer à jouer à votre gré.)
9. Explorez! Contentez-vous de voler, de regarder autour de vous et de téléporter des objets. Il y a des centaines de structures et d'objets uniques et bizarres à découvrir et à explorer. Certains d'entre eux contiennent des indices concernant l'emplacement du bastion pirate spatial. Si vous trouvez quelquechose qui vous semble être un indice, il serait sage d'en prendre note par écrit. Une fois que vous commencerez votre mission de déchiffrage des Cartes et de la Séquence Pirates, vous vous rendrez compte de l'utilité de ce genre d'information.

COMMENT JOUER

MODES DE JEU

Echelon simule les contrôles, l'instrumentation et l'armement d'un vaisseau spatial du futur. Le jeu peut être traité soit en tant que simulation de vol, aventure d'exploration, jeu d'arcade, soit en tant que combinaison de tout cela en même temps. Grâce à sa variété d'options, Echelon vous permet de faire un choix.

1. Simulation de Vol – Echelon est un véritable simulateur de vol qui vous met aux commandes d'un véhicule de combat et d'exploration. Les contrôles et l'image en 3 dimensions, vous offrent toutes les sensations d'un véritable vol. Volez et atterrissez à l'intérieur de toute la Zone de Patrouille. Défi et satisfaction seront au rendez-vous alors que vous maîtriserez de mieux en mieux l'instrumentation, l'armement et les contrôles. Il y a aussi un dispositif fabuleux qui vous permet de voler par 'télécommande'. En utilisant votre RPV vous pouvez contrôler et voir votre vaisseau spatial de l'extérieur grâce au **SYSTÈME DE TRACKING AUTOMATIQUE**. C'est exactement comme si vous pilotiez un vaisseau spatial téléguidé.

2. Action Arcade – Une fois que vous serez à l'aise avec les contrôles, vous aurez peut-être envie de tester vos talents sur les vaisseaux ennemis. Il y a **SIX NIVEAUX DIFFÉRENTS DE PUissance ENNEMIE** variant de none (nulle) à 'very heavy' (très forte). Ceci vous permet d'augmenter le niveau de difficulté au fur et à mesure de vos progrès. L'ordinateur suit votre réussite de près en vous accordant des points de combat. En plus, il y a cinq sortes de pistes d'entraînement conçues pour améliorer vos dons en matière de manœuvre du vaisseau spatial, de choix d'armes et de récupération d'objets. Lors d'un grand nombre de ces entraînements, vous pouvez vous battre contre la montre pour rendre l'exercice encore plus intense et exaltant.

EXPLORATION, MYSTERE ET AVENTURE

Echelon offre le défi mental et la stimulation d'un jeu d'aventure sans l'irritation et la frustration provoquées quand un joueur est envoyé sur des pistes ou à des endroits pré-déterminés. Parce qu'Echelon est un simulateur, un joueur peut choisir de voler n'importe où à l'intérieur de la Zone de Patrouille. Si vous choisissez comme mission de localiser la Base Pirate, cela vous prendra du temps, de la patience et de la logique. Cependant, une fois que vous aurez atteint la solution, ce sera plus "comme dans la réalité" car les réponses ne seront pas déterminées par le fait que vous aurez suivi des pistes programmées.

CLASSIFICATIONS DE MANOEUVRE

Il y a trois classifications générales pour la manœuvre de votre vaisseau spatial.

1. Scientifique – Exploration et entraînement sans intervention des vaisseaux ennemis (Ceci correspond au niveau de jeu normal d'Echelon).

COMMENT JOUER

2. **Patrouille** – Vous faites face à une légère résistance ennemie lors de votre exploration de l'inconnu. Pour activer ce niveau de jeu, procédez de la façon suivante:

- 1 – Appuyez sur la touche DATA LINK.
- 2 – Appuyez sur '2' (Options du Jeu).
- 3 – Appuyez sur '1' (Combat).
- 4 – Appuyez sur '4' (Force Ennemie).
- 5 – Appuyez sur '2' ou '3' (Très faible ou faible).
- 6 – Appuyez sur 'X' (Fin).

3. **Militaire** – Pour des attaques ennemis non-stop procédez comme pour **PATROUILLE** sauf pour l'étape (5) où vous devez choisir:

'4' Moyenne ou '5' Forte ou '6' TRES FORTE

Vous pouvez changer de classification à tout moment en ré-introduisant tout simplement le LIEN DE TRANSMISSION (DATA LINK).

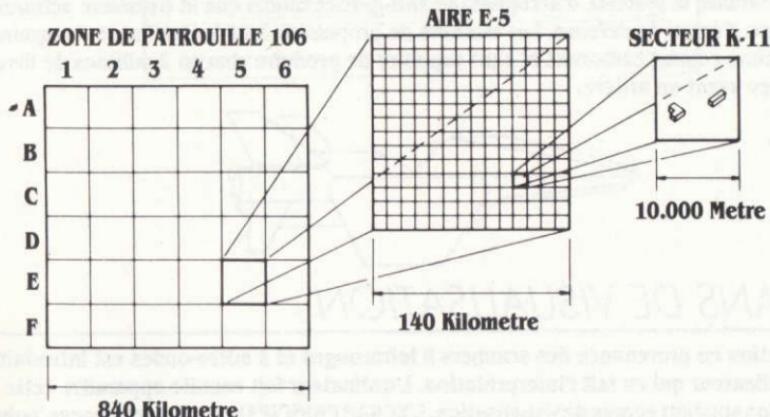
Pour revenir à *Classification Scientifique*, procédez comme pour la *Classification Patrouille* mais à l'étape (5) sélectionnez '1' Pas d'Ennemis.

VOTRE ZONE DE PATROUILLE

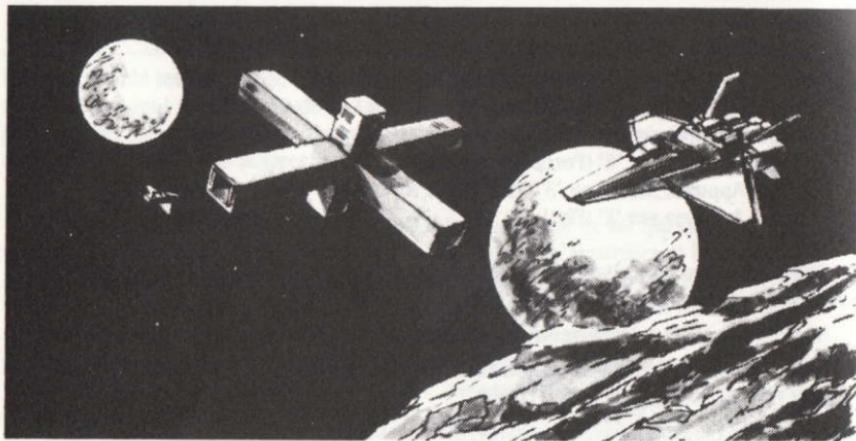
La **ZONE** est une région partiellement explorée de la planète Isis qui fait 840 kilomètres carrés. A l'intérieur de la **ZONE** se trouvent 36 régions de plus petite taille appelées **AIRES** (AREAS) (6 rangées x 6 colonnes).

Chaque **AIRE** fait 140 kilomètres carrés et est également subdivisée en régions plus petites (14 rangées x 14 colonnes). Elles sont appelées **SECTEURS** et chacune fait 10 000 mètres carrés. Il y a 196 Secteurs dans chaque **AIRE**.

L'illustration ci-dessous représente graphiquement la **ZONE** avec à la fois les subdivisions d'**AIRES** et de **SECTEURS**.



COMMENT JOUER

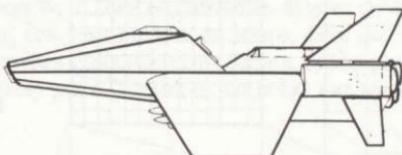


VOTRE POSTE DE BASE

Votre base de manœuvre est un Poste de Base (BASE STATION) orbital et entièrement équipé. Le POST (STATION) est situé dans l'AIRE B3, SECTEUR G7 à une altitude de 10 000 mètres. L'orbite est géosynchrone ce qui fait que la BASE reste à un emplacement fixe. Vous devez y retourner pour accoster (DOCK) votre vaisseau et recevoir plus de munitions ou de carburant ou pour réparer tout dégât éventuel. (Voir également ACCOSTAGE).

VOTRE VAISSEAU SPATIAL C-104

Ce vaisseau est le chef-d'œuvre absolu de la technologie en matière d'exploration et de combat dans l'espace. Votre appareil est équipé de deux moteurs de propulsion à fusion laser et de trois générateurs de flux magnétique de 100 tonnes. Deux de ces générateurs font fonctionner le système d'aérogliissage anti-gravité tandis que le troisième actionne l'enveloppe d'écran de défense. Les moteurs de propulsion à fusion utilisent des grains de deutérium comme carburant et sont capables de produire chacun 2 millions de livres de poussée avant ou arrière.



ECRANS DE VISUALISATION

L'information en provenance des scanners à infrarouges et à micro-ondes est introduite dans l'ordinateur qui en fait l'interprétation. L'ordinateur fait ensuite apparaître cette information sur deux écrans de visualisation. L'ECRAN PRINCIPAL montre des images 'point de vue' de bâtiments, véhicules, terrain etc. Cet écran montre également une grille

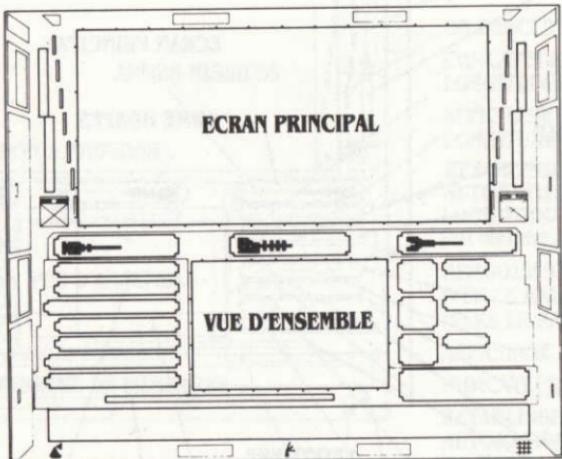
COMMENT JOUER

représentant la surface de la planète. Vous pouvez fermer, à votre entière discréction, tout ou partie de la grille de surface. Ceci est normalement effectué pour augmenter la fréquence à laquelle l'image de l'écran est mise à jour.

Le plus petit écran est utilisé pour une VUE D'ENSEMBLE. Ceci correspond à l'interprétation faite par l'ordinateur d'une vue extérieure regardant votre vaisseau spatial d'en haut.

Le contour de votre vaisseau est représenté par 7 points clignotants. Le point situé au centre correspond au centre de votre engin spatial. Les lignes vertes horizontales et verticales représentent les frontières des secteurs. La VUE D'ENSEMBLE peut être allumée ou éteinte au besoin en appuyant sur la touche TOP VIEW on/off. Une fois de plus, ceci est normalement effectué pour augmenter la fréquence de mise à jour de l'écran principal.

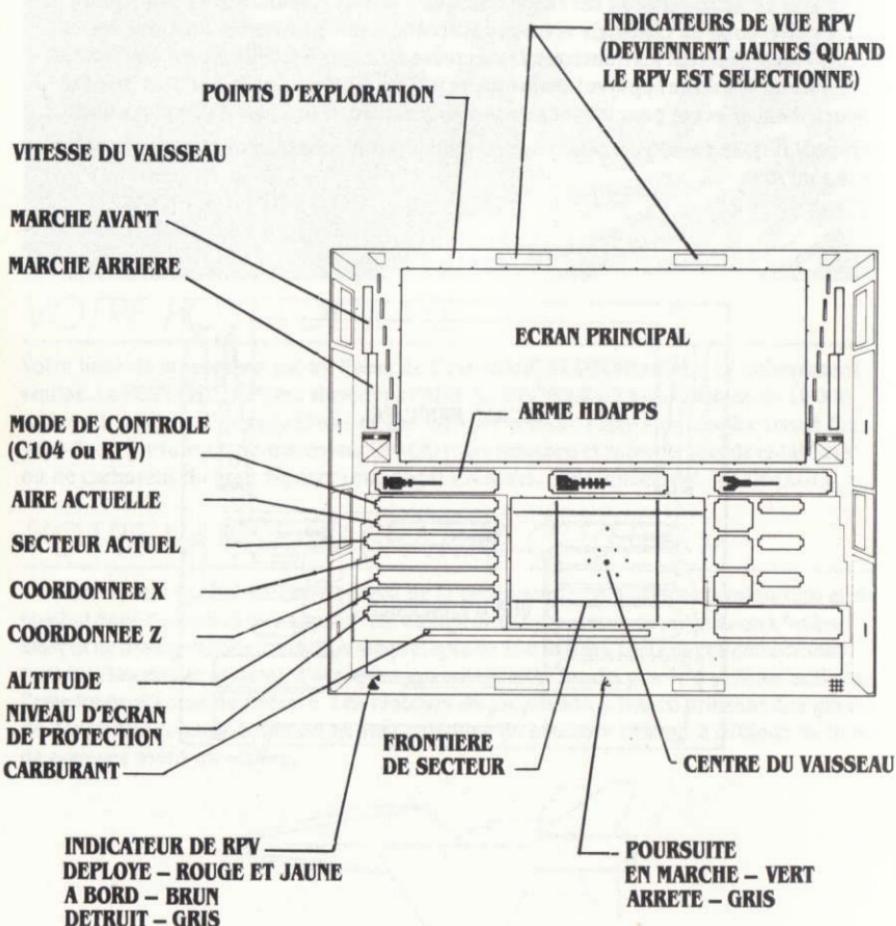
REMARQUE: Quand le RPV est sélectionné, les deux écrans montrent des images du point de vue du RPV.



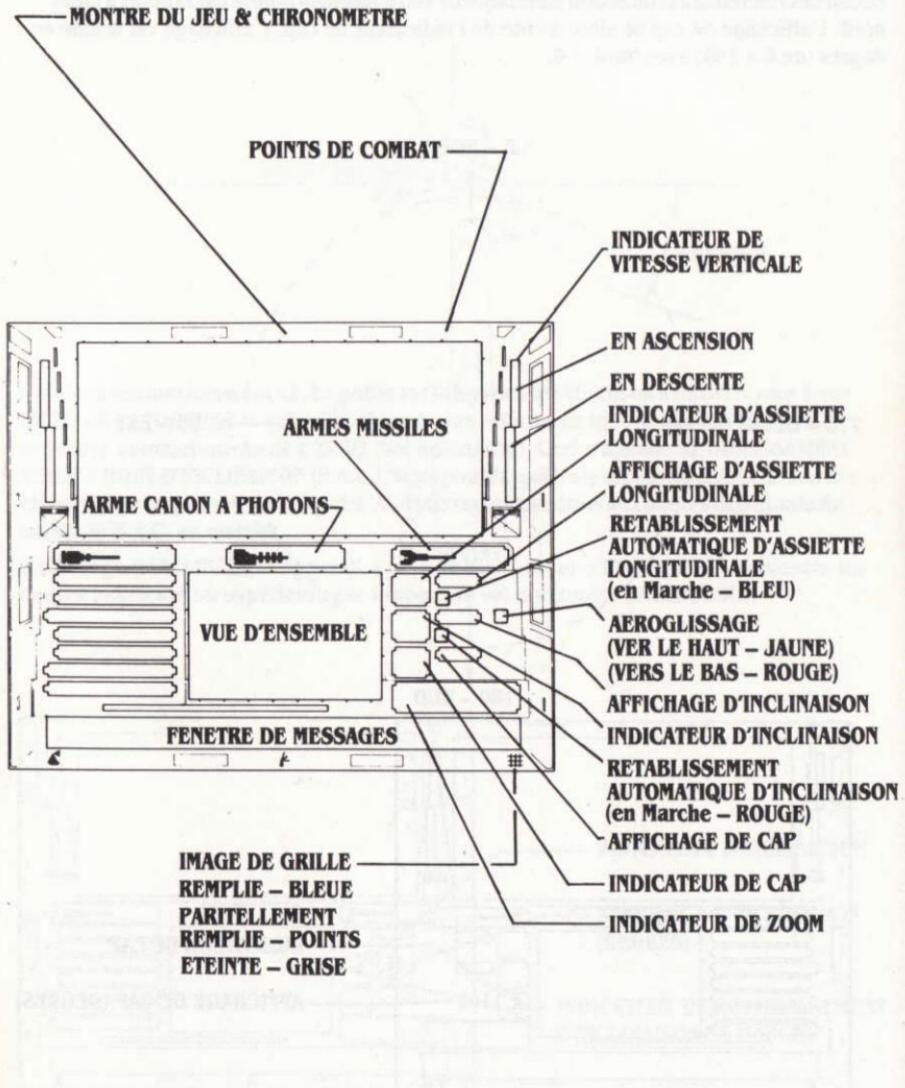
INSTRUMENTS

TABLEAU DE BORD

Arrêtez votre vaisseau et passez les instruments en revue sur votre écran tout en lisant cette page attentivement. En étant capable de piloter avec seulement vos instruments vous pourrez un jour vous sauver la vie.



INSTRUMENTS

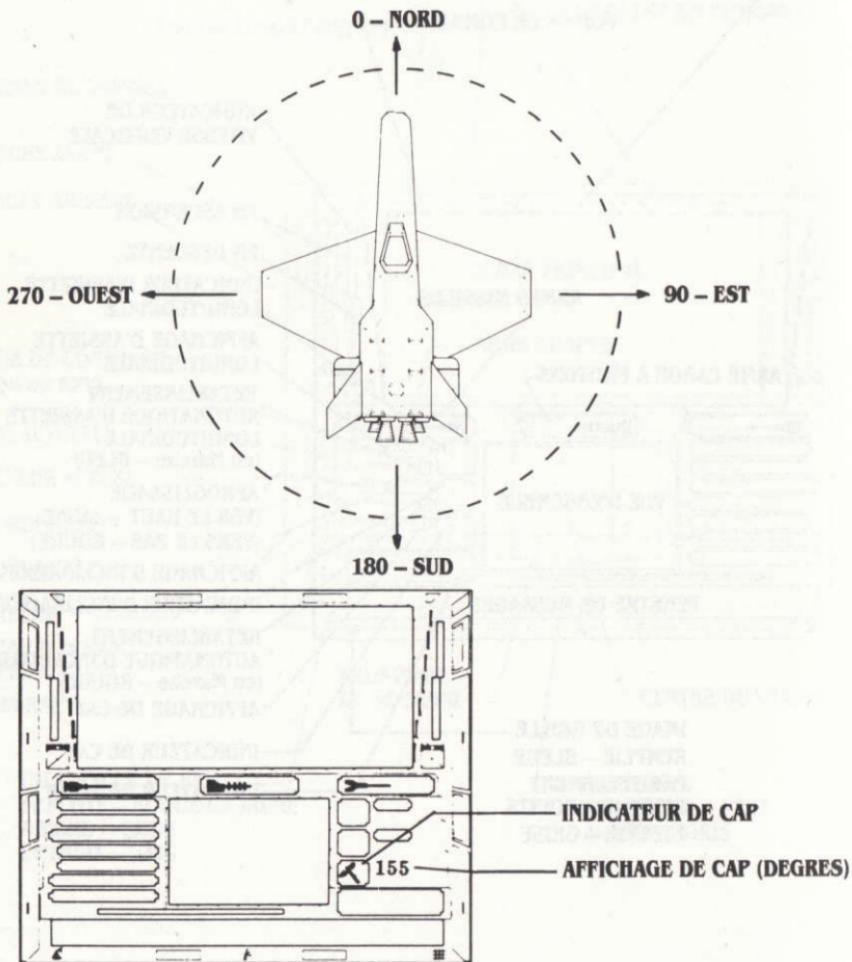


INSTRUMENTS

LES INSTRUMENTS ET LEUR SIGNIFICATION

CAP:

Le cap fait référence à la direction dans laquelle votre vaisseau pointe par rapport à plein nord. L'affichage de cap se situe à côté de l'indicateur de cap. L'affichage est donné en degrés (de 0 à 359) avec Nord = 0.

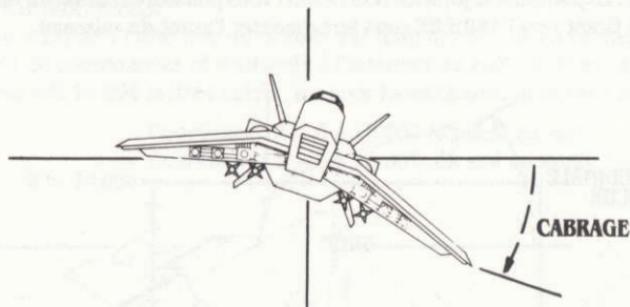


Vous pouvez changer de cap en tournant le vaisseau. Ceci se fait en poussant le joystick à DROITE ou à GAUCHE.

INSTRUMENTS

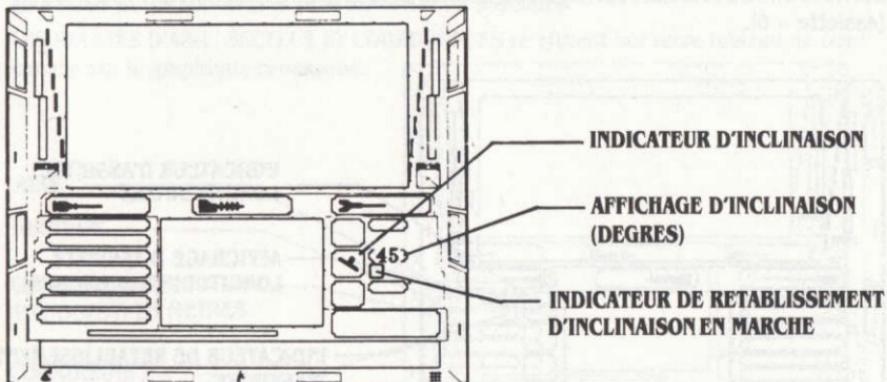
INCLINAISON:

Il s'agit de l'angle d'inclinaison des ailes de votre vaisseau spatial. Pendant un virage, votre vaisseau s'inclinera automatiquement.



L'**Inclinaison maximum est 45**. En poussant le joystick à GAUCHE ou à DROITE, vous ferez INCLINER et TOURNER le vaisseau. Quand vous relâcherez le joystick, l'**INCLINAISON** reviendra automatiquement à ZERO (Vol horizontal). Ceci s'appelle RETABLISSEMENT AUTOMATIQUE D'**INCLINAISON** (B.A.C.). Vous pouvez mettre le dispositif B.A.C. en marche et l'arrêter en appuyant sur la touche 'A'. Nous recommandons aux pilotes débutants de laisser le B.A.C. en marche.

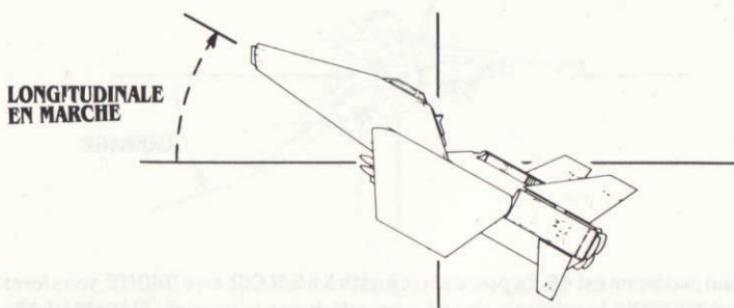
L'affichage d'**INCLINAISON** apparaît à côté de l'indicateur d'**INCLINAISON** et montre les degrés inférieurs ou supérieurs par rapport au vol horizontal (**INCLINAISON = 0**).



INSTRUMENTS

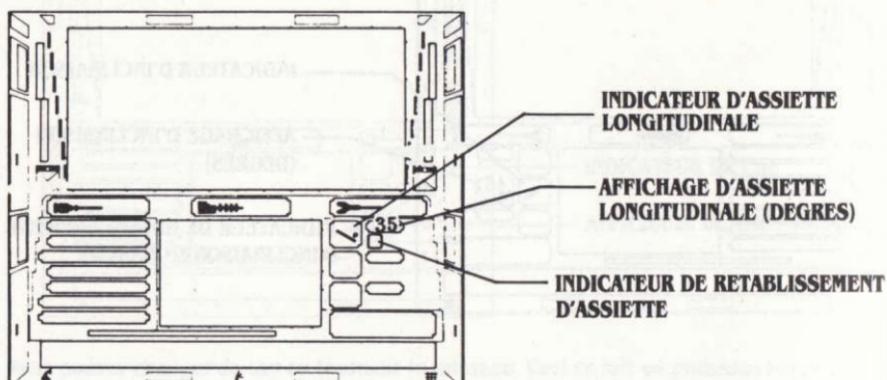
ASSIETTE LONGITUDINALE:

L'Assiette Longitudinale se rapporte à l'attitude de l'avant du vaisseau spatial. Quand le vaisseau est CABRE, L'AVANT pointe vers le HAUT. Si le vaisseau est PIQUE, L'AVANT pointe vers le BAS. L'ASSIETTE LONGITUDINALE est contrôlée en poussant le joystick vers l'AVANT ou l'ARRIERE. En poussant le joystick vers l'AVANT vous pousserez l'avant du vaisseau vers le bas. En le tirant vers l'ARRIERE vous ferez monter l'avant du vaisseau.



Quand vous êtes stationnaire, il est tout à fait sans danger de changer d'assiette longitudinale jusqu'à n'importe quel angle de +90 à -90. Ceci est tout particulièrement utile pendant les manœuvres d'exploration serrée. En vol cependant, (avant ou arrière), il est important de contrôler votre assiette longitudinale. Vos moteurs principaux feront toujours déplacer votre vaisseau dans la DIRECTION DANS LAQUELLE IL POINT. De ce fait, si l'avant de votre vaisseau pointe vers le bas et que vous vous déplacez vers l'avant, vous finirez par heurter le sol.

L'affichage d'ASSIETTE LONGITUDINALE apparaît à côté de l'indicateur d'ASSIETTE LONGITUDINALE et montre les degrés supérieurs ou inférieurs par rapport au vol horizontal (Assiette = 0).

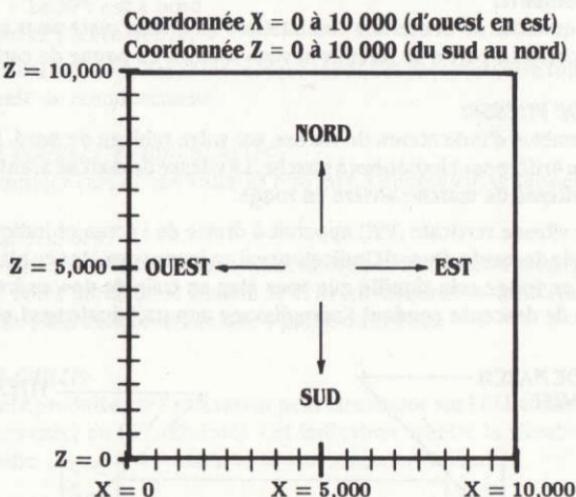


INSTRUMENTS

Il y a un SYSTEME DE RETABLISSEMENT D'ASSIETTE LONGITUDINALE AUTOMATIQUE (PITCH AUTO CENTERING) (PAC) qui essaiera de maintenir Assiette = 0 (Vol Horizontal). Vous pouvez, à votre gré, mettre l'ASSIETTE LONGITUDINALE en marche ou l'arrêter en appuyant sur la touche RETURN.

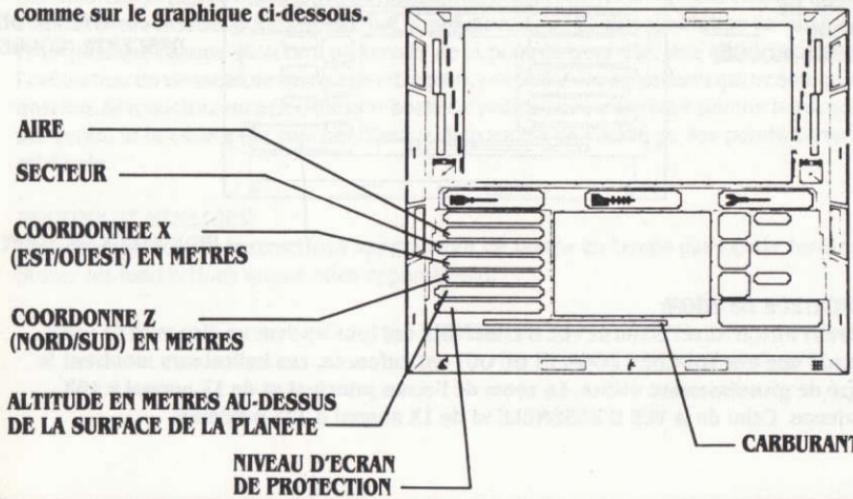
SYSTEME DE COORDONNEES:

Votre position actuelle à l'intérieur de la Zone est toujours définie en termes d'AIRE, SECTEUR, puis de coordonnées et d'altitude à l'intérieur du secteur. Etant donné que chaque secteur fait 10 000 mètres carrés, les coordonnées sont données comme suit:



Votre altitude varie de 0 à la surface de la planète à Y un maximum de 13 500 mètres. L'ordinateur de votre vaisseau ne vous permettra pas de quitter la zone ou de voler au-dessus de 13 500 mètres sans autorisation spéciale.

LES RELEVES D'AIRE, SECTEUR ET COORDONNEES se situent sur votre tableau de bord comme sur le graphique ci-dessous.



INSTRUMENTS

INDICATEUR DE NIVEAU D'ECRAN DE PROTECTION:

L'indicateur de niveau d'écran de protection montre la quantité d'énergie disponible à l'Enveloppe d'Ecran de Protection. Les coups directs des armes ennemis et les contacts brusques avec le sol et à grande vitesse feront vite diminuer votre énergie de protection. Une fois que vos écrans de protection sont épuisés, vous devenez très vulnérables aux graves dégâts. Retournez immédiatement à la BASE et accostezez votre vaisseau pour recharger vos écrans de protection et réparer les dégâts.

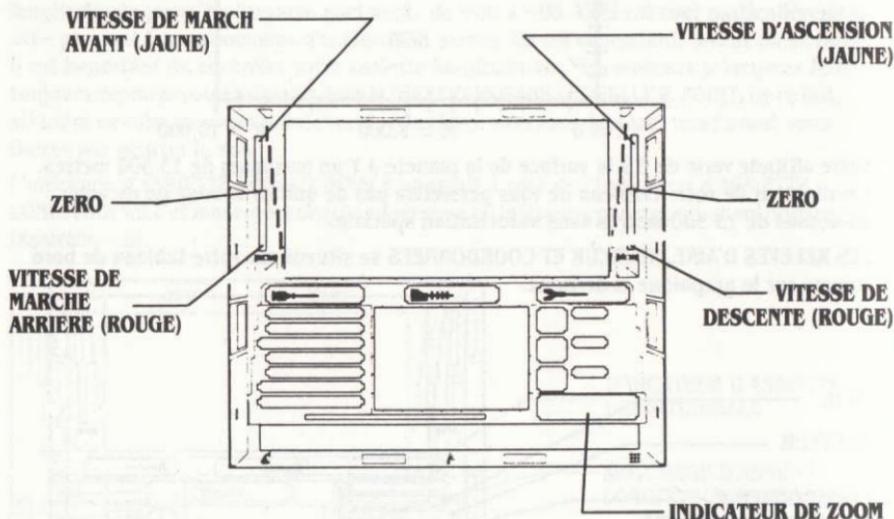
JAUGE DE CARBURANT:

Elle indique la quantité de deutérium combustible qu'il vous reste pour actionner les moteurs principaux. La partie se termine si vous tombez en panne de carburant.

INDICATEURS DE VITESSE:

Il y a deux ensembles d'indicateurs de vitesse sur votre tableau de bord. Les vitesses de marche avant ou arrière sont indiquées à gauche. La vitesse de marche avant est montrée en jaune et la vitesse de marche arrière en rouge.

L'indicateur de vitesse verticale (VSI) apparaît à droite de l'écran et indique la vitesse d'ascension ou de descente. Quand l'indicateur est en jaune vous êtes en pleine ascension et quand il est en rouge cela signifie que vous êtes en train de descendre. La vitesse d'ascension ou de descente pendant l'aérogliissage apparaît également sur le VSI.



INDICATEUR DE ZOOM:

L'écran PRINCIPAL et l'écran de VUE D'ENSEMBLE ont tous les deux un dispositif de zoom. Quand l'une des touches ZOOM IN OU OUT est enfoncée, ces indicateurs montrent le degré de grossissement utilisé. Le zoom de l'écran principal va de 1X normal à 16X maximum. Celui de la VUE D'ENSEMBLE va de 1X normal à 22X maximum.

INSTRUMENTS

MONTRE DU JEU:

La Montre du Jeu enregistre la durée totale de la partie. Le temps de la partie est sauvegardé avec le jeu ce qui fait que la durée totale du jeu est préservée. Même quand le dispositif CHRONOMETRE (TIMER) est sélectionné, la MONTRE DU JEU continue à tourner.

INDICATEUR DE RPV:

Il indique la position actuelle de votre RPV (Droide).

Jaune et Rouge = Le RPV est déployé

Brun = Le RPV est à bord

Gris = Le RPV a été détruit

Si votre RPV a été détruit, vous devez retourner à la base et accoster votre vaisseau pour recevoir un Droide de remplacement.

INDICATEUR DE POURSUITE (TRACKING ON):

Cet indicateur devient vert quand votre RPV se met à poursuivre le vaisseau.

INDICATEURS DE VUE RPV:

Si ces lumières de console sont jaunes, elles indiquent que l'écran principal montre actuellement la VUE à partir de la caméra RPV. Si les lumières sont noires, l'ECRAN PRINCIPAL est en train de montrer la vue à partir du C-104.

INDICATEUR DE GRILLE:

La grille de surface produite par l'ordinateur peut être réglée sur FULL (remplie), PARTIAL (partiellement remplie) ou OFF (Eteinte). Cet indicateur montre la situation actuelle de l'image de la grille.

INDICATEURS DE SCORE:

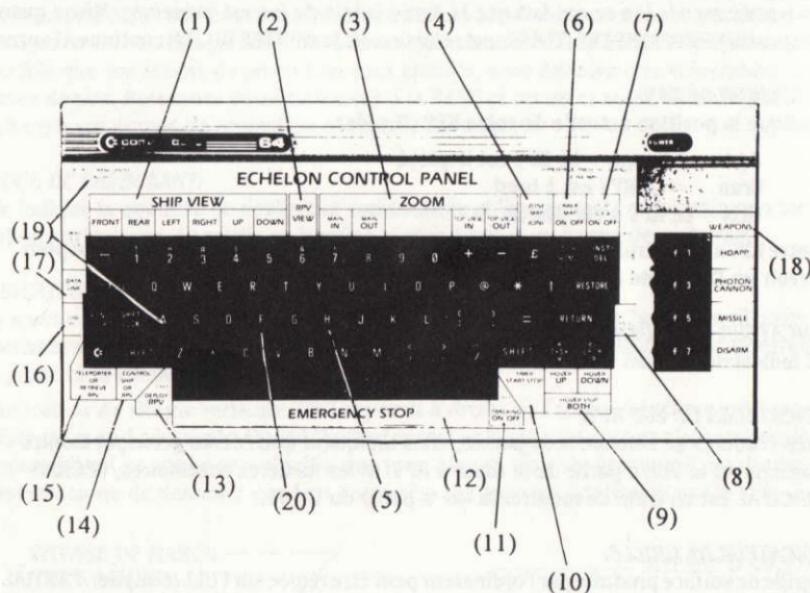
Il y a deux images de score différentes. Celle de gauche correspond au score 'E' EXPLORATION. Les points sont accordés ici en fonction des unités de valeur reçues pour avoir récupéré des objets ou des indices. Celle de droite correspond au score 'C' ou COMBAT. Les points sont attribués en fonction du nombre de vaisseaux ennemis détruits. Vous recevez aussi des points de combat pour l'exercice de tir et la simulation de combat. Pratiquement chaque structure ou terrain de la planète peut être une cible. Cependant, l'ordinateur du vaisseau ne vous permettra pas de détruire des structures qui ne sont pas hostiles. Si vous tirez sur une cible non-hostile, l'ordinateur se mettra à simuler la séquence sur écran. Si la cible a été touchée l'image disparaîtra de l'écran et des points seront attribués.

FENETRE DE MESSAGES:

Des messages et des instructions apparaîtront de temps en temps dans cette fenêtre. Suivez les instructions quand elles apparaissent.

CONTROLES CLAVIER

CONTROLES CLAVIER – CBM 64/128



CONTROLES CLAVIER ET LEUR FONCTION

1. VUE DE VAISSEAU (<, 1, 2, 3, 4, 5)

Choisissez avant, arrière, gauche, droite, haut ou bas. Toutes les vues sauf la vue de l'avant montreront un morceau du vaisseau pour indiquer quelle vue est actuellement sélectionnée. **ATTENTION: Ne confondez pas la mire de VUE PLONGEANTE du Téléporteur avec les petites barres transversales qui représentent les armes.**

2. VUE DU RPV (touche '6')

Quand votre RPV est déployé, vous pouvez vous mettre en 'VUE RPV' (RPV VIEW) quand vous le voulez. A ce moment-là, les lumières de 'VUE RPV' sur le tableau de bord deviendront jaunes. L'une des caractéristiques les plus intéressantes de ce jeu est la possibilité de piloter le C-104 en regardant à partir du droïde (RPV). N'oubliez pas d'utiliser le dispositif de poursuite décrit ci-dessous.

Pour retourner à la vue du vaisseau, il suffit de sélectionner l'une des 6 touches de vue du vaisseau décrites plus haut.

3. ZOOM (Touches 7 & 8) (Touches + & -)

L'ECRAN PRINCIPAL et la VUE D'ENSEMBLE ont tous les deux un dispositif de Zoom (grossissement). Ce dernier vous permet d'examiner les bâtiments et les structures de plus près sans trop vous en approcher. Le Zoom grossit la zone à visualiser pour que les objets aient l'air d'être plus près. L'écran principal peut être 'Mis en Zoom' jusqu'à une

CONTROLES CLAVIER

puissance 16X tandis que l'écran de VUE D'ENSEMBLE peut être grossi à 22X. Faites attention de ne pas oublier que le zoom est en marche; ce pourrait être très déroutant.

4. CARTE DE ZONE (Touche 'Z')

En appuyant sur cette touche vous ferez apparaître la CARTE DE ZONE qui est divisée en 36 Aires. Quand vous commencez le jeu, la carte toute entière sera en rouge (sauf au Poste de Base). Au fur et à mesure que vous volerez, la carte se colorera en blanc dans les secteurs qui auront été scannés par les détecteurs de votre vaisseau. Votre position actuelle est toujours indiquée par un point clignotant. Si vous sauvegardez (SAVE) vos parties périodiquement, vous aurez toujours la possibilité de voir les endroits où vous avez déjà été appelant la Carte de Zone (ZONE MAP). Appuyez sur la Barre d'Espacement ou dites 'Continue' dans le LipStik pour retourner à l'écran principal.

5. HYPERPROPULSION (Touche 'H' pendant la Carte de Zone)

Il y aura des moments où vous voudrez traverser la Zone rapidement. Vous pourriez voler vers votre Aire de destination en utilisant vos moteurs principaux mais ce serait un gaspillage de carburant. Grâce à l'hyperpropulsion vous arriverez à destination en quelques secondes. POUR UTILISER LE DISPOSITIF D'HYPERPROPULSION, COMMENCEZ PAR SELECTIONNER ZONE MAP, puis appuyez sur la touche 'H'. Une flèche clignotante apparaîtra à votre emplacement actuel. DEPLACEZ LE JOYSTICK VERS LE HAUT, LE BAS, LA GAUCHE OU LA DROITE et positionnez la flèche dans l'aire de destination. Maintenant, APPUYEZ SUR LE BOUTON ou sur la BARRE D'ESPACEMENT. En quelques secondes vous arriverez dans la nouvelle aire. Votre Secteur et vos coordonnées ne seront pas modifiés.

6. CARTE D'AIRE (Touche Clr/Home)

La carte d'aire indiquera votre position actuelle à l'intérieur de l'aire. A la différence de la Carte de Zone (qui fige la partie) la Carte d'Aire peut être appelée ou renvoyée sans pour autant arrêter la partie. En appuyant sur la touche une fois vous faites apparaître l'image et vous la faites disparaître en ré-appuyant sur la touche.

7. VUE D'ENSEMBLE (Touche Inst/Del)

Cette touche est utilisée pour appeler et renvoyer la VUE D'ENSEMBLE. La vue d'ensemble est normalement éteinte pour accélérer la fréquence de mise à jour de l'écran principal.

8. RETABLISSEMENT AUTOMATIQUE D'ASSIETTE LONGITUDINALE (Touche 'RETURN')

Cette touche commande le dispositif de rétablissement d'assiette longitudinale. Quand il est en marche, la lumière bleue juste au-dessous de l'affichage d'assiette longitudinale s'allume. Ce dispositif ramène automatiquement votre assiette longitudinale à Zéro (vol horizontal) quand vous relâchez le joystick.

9. AEROGLISSAGE (Touches Curseur)

Ces touches contrôlent le système d'aérogliссage (Hover) anti-gravité. Poussez la touche HOVER DOWN pour faire DESCENDRE votre vaisseau et la touche HOVER UP pour le faire MONTER. Plus vous maintiendrez la touche enfoncée longtemps plus votre vaisseau avancera vite. APPUYEZ SUR LES DEUX TOUCHES EN MEME TEMPS POUR VOUS ARRETER. La touche d'arrêt d'urgence (EMERGENCY STOP) arrêtera également votre vitesse d'aérogliссage ainsi que toute vitesse de déplacement avant ou arrière.

CONTROLES CLAVIER

10. CHRONOMETRE (Touche Shift de droite)

Cette touche est utilisée pour mettre le chronomètre en marche. APPUYEZ UNE FOIS pour faire DEMARRER le chronomètre, APPUYEZ DE NOUVEAU POUR ARRETER le chronomètre. APPUYEZ DE NOUVEAU pour retourner à la MONTRE DU JEU. Utilisez ce dispositif pour vous chronométrer sur les diverses pistes d'entraînement. Essayez de vous mesurer à vos amis.

11. POURSUITE (Touche 'Y')

Appuyez sur cette touche pour mettre en marche et arrêter le système de poursuite RPV. Quand votre RPV est déployé, il essaie de suivre votre vaisseau à tout moment si la POURSUITE EST AUTORISEE. L'indicateur de poursuite (voir tableau de bord) se colore en vert quand la poursuite est EN MARCH.

12. ARRET D'URGENCE (Barre d'Espacement)

Cette touche ramène toutes les vitesses à zéro. L'ordinateur de bord reconnaîtra cette touche en tant que signal d'alerte et arrêtera le vaisseau aussi rapidement que possible.

13. DEPLOIEMENT RPV (Touche 'Z')

Appuyez sur cette touche pour déployer votre RPV. Etant donné qu'il n'est pas armé, ce droïde n'est utilisé que pour l'exploration et la reconnaissance. Vous pouvez activer sa caméra et ses détecteurs en sélectionnant RPVIEW (Touche '6'). Quand le droïde est hors du vaisseau (déployé), l'indicateur RPV devient jaune et rouge. L'énergie d'écran de protection nécessaire à votre droïde est envoyée en micro-ondes par le C-104. FAITES ATTENTION de ne pas toucher le vaisseau et le droïde pendant que les écrans de protection sont alimentés car le RPV SERA DETRUIT. Pour le ranimer à bord vous devez utiliser le téléporteur. Si vous avez accidentellement détruit le RPV, vous devez accoster pour en recevoir un autre.

14. CONTROLE (Petite touche Shift)

Cette touche vous fait passer du contrôle du C-104 au contrôle du RPV. En vous mettant sur RPV CONTROL et RPVIEW vous pouvez contrôler le droïde de façon très similaire au C-104. Le RPV n'a pas plusieurs directions de vue ou plusieurs armes et ne penche pas quand il prend un virage. L'unité qui est en train d'être contrôlée apparaît sur le tableau de bord juste au-dessus de l'indicateur d'AIRE. TOUS LES INSTRUMENTS ET LES AFFICHAGES SE RAPPORTENT A L'UNITE SOUS CONTROLE. Le droïde doit rester dans la même aire que le C-104.

15. TELEPORTEUR (TELEPORTER) (Touche Commodore)

En appuyant sur cette touche vous actionnez le SYSTEME DE TELEPORTAGE D'OBJETS. Plusieurs conditions doivent être satisfaites avant qu'un objet puisse être transmis à bord. Tous les moteurs, y compris l'aérogliссage doivent être arrêtés. L'ALTITUDE doit être de 50 mètres ou en dessous et la vue plongeante (Down View) doit être sélectionnée. En plus, il doit y avoir un objet (un sablier clignotant) visible sur l'écran principal.

Le téléporteur est également utilisé pour récupérer le RPV. Puisque les coordonnées du droïde sont toujours connues, la seule exigence est que vos vitesses soient toutes à zéro. Voir section *Téléporteur*.

CONTROLES CLAVIER

16. LA GRILLE (GRID) (Run/Stop)

Cette touche est utilisée pour sélectionner la grille de surface (remplie, partiellement remplie ou éteinte). La grille est produite par l'ordinateur de bord pour représenter la surface de la planète. En éteignant la grille vous augmentez la fréquence de mise à jour de l'écran principal. Ceci peut être particulièrement utile quand vous vous battez contre les vaisseaux ennemis. En appuyant plusieurs fois sur la touche vous alternerez entre REMPLIE (FULL), PARTIELLEMENT REMPLIE (PARTIAL) ou ETEINTE (OFF) et de nouveau à REMPLIE (FULL).

17. LIEN DE TRANSMISSION (DATA LINK) (Touche CTRL)

En appuyant sur cette touche vous reliez votre ordinateur de bord aux ordinateurs principaux du SIEGE CENTRAL D'ECHELON (ECHELON HEADQUARTERS). Une fois que le lien de données est établi, vous pouvez sélectionner de nombreuses options de jeu, passer en revue les cartes pirates, charger ou sauvegarder une partie ou même ajuster les filtres sonores pour obtenir un effet optimum. Voir la SECTION DATA LINK pour plus de renseignements.

18. RETABLISSEMENT D'INCLINAISON AUTOMATIQUE (AUTO BANK CENTRE) (Touche 'A')

En appuyant sur la touche 'A' vous contrôlez le DISPOSITIF DE RETABLISSEMENT D'INCLINAISON AUTOMATIQUE. Quand il est activé, la petite lumière rouge près de l'indicateur d'inclinaison s'allume. (Voir Tableau de Bord). En mode 'ON' (en marche) (qui est le mode normal), l'inclinaison des ailes retourne automatiquement à zéro (vol horizontal) quand le joystick est relâché.

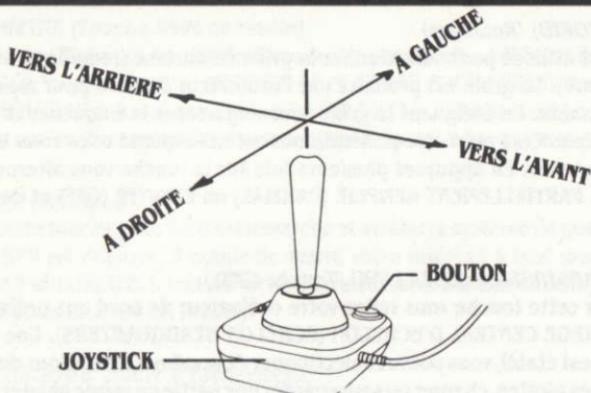
19. ARMES (WEAPONS) (F1, F3, F5) (F7)

Ces quatre touches sont utilisées pour armer et désarmer les systèmes d'armement à bord du vaisseau spatial C-104. Sélectionnez 'F1' pour armer l'HDAPS, 'F3' pour les CANNONS A PHOTON et 'f5' pour armer les MISSILES. Sélectionnez 'F7' pour désarmer. Voir la SECTION ARMES pour plus de détails.

20. TOUCHE DE TIR (Touche 'F')

Le tir d'armes est normalement effectué à l'aide du LipStik. La touche 'F' est fournie en tant que système de support au cas où vous ne possédez pas de LipStik. Le problème avec la touche est que vos mains doivent lâcher le joystick pour pouvoir tirer. Ceci est un véritable handicap pendant les tirs à grande vitesse ou les combats contre l'ennemi.

CONTROLES JOYSTICK



EN AVANT UNIQUEMENT = PIQUE (AVANT DU VAISSEAU POINTE VERS LE BAS)

EN ARRIERE UNIQUEMENT = CABRAGE (AVANT DU VAISSEAU POINTE VERS LE HAUT)

GAUCHE = INCLINAISON ET VIRAGE A GAUCHE

DROITE = INCLINAISON ET VIRAGE A DROITE

EN AVANT + BOUTON = ACCELERATION (POUSSEE AVANT)

EN ARRIERE + BOUTON = DECELERATION (POUSSEE ARRIERE)

BOUTON UNIQUEMENT PENDANT ENVIRON 1/2 SECONDE = ARRET

(REMARQUE: CECI N'ARRETE PAS L'AEROGLISSAGE)

Vos moteurs principaux feront avancer ou reculer votre vaisseau dans la direction que vous indiquerez. N'oubliez pas de surveiller votre indicateur d'assiette longitudinale au risque de vous retrouver en train de voler directement vers le sol.

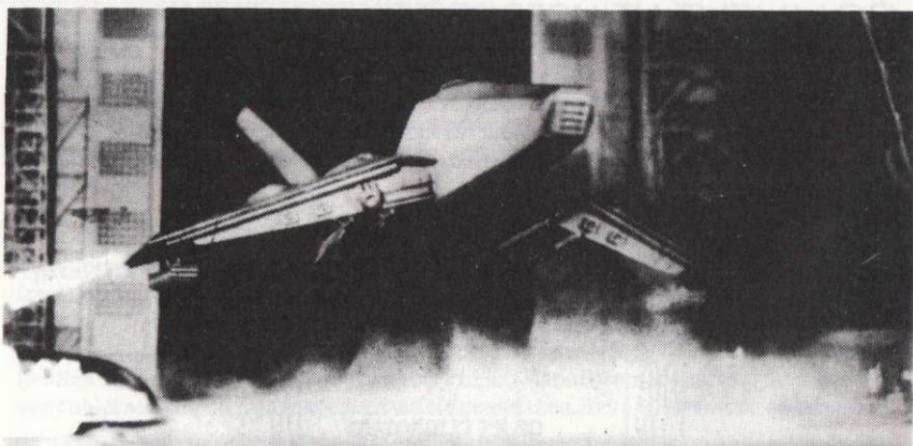
Pour effectuer une POUSSÉE AVANT, maintenez le BOUTON DE TIR enfoncé et poussez le JOYSTICK vers l'AVANT. Votre vaisseau se mettra à accélérer. Une fois que vous avez atteint une vitesse confortable, RELACHEZ LE BOUTON ET LE JOYSTICK EN MEME TEMPS. Quand vous désirez arrêter le mouvement avant ou arrière, il suffit de MAINTENIR LE BOUTON ENFONCE sans pousser sur le joystick.

L'ordinateur du vaisseau interprétera une entrée 'BOUTON UNIQUEMENT' en provenance du joystick en tant que 'ARRET DES COMMANDES DES MOTEURS PRINCIPAUX'.

Pour effectuer une POUSSÉE ARRIERE, appuyez sur le BOUTON DE TIR et TIREZ le joystick VERS L'ARRIERE simultanément.

N'OUBLIEZ PAS qu'en poussant ou en tirant le joystick sans utiliser le bouton en même temps, vous modifiez l'ASSIETTE LONGITUDINALE de votre vaisseau et en appuyant sur le bouton sans bouger le joystick vous ARRETEZ les moteurs principaux. Il est donc important de toujours POUSSER LE BOUTON ET LE JOYSTICK EN MEME TEMPS, SI VOUS DESIREZ MODIFIER LA VITESSE DE VOTRE APPAREIL.

ARMES



HDAPP (High Density Anti-Proton Projectile – Projectile anti-Protons à haute densité): Ces paquets anti-matière sont en suspension dans un champ magnétique jusqu'à ce qu'on leur tire dessus. Une fois relâchés ils se désintègrent rapidement mais sont très efficaces à courte distance (Jusqu'à 1800 mètres).

CANNON A PHOTONS: Ce dispositif est en fait un laser à vibration de haute intensité. La force de vibration est obtenue en déchargeant rapidement une cellule d'énergie P.C. et l'enveloppe de la cellule est éjectée à chaque tour. Les canons sont efficaces à courtes et moyennes distances.

MISSILES: Ce sont des fusées à combustible solide avec détonateurs micro-nucléaires. Leur portée va de moyenne à longue. (Acronyme: LRN). Elles n'ont aucun système externe de guidage ce qui neutralise pratiquement toute technique de mesure sur compteur (portée efficace 6300 mètres).

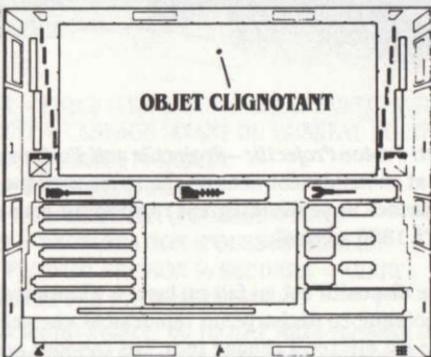
TELEPORTEUR

COMMENT UTILISER LE TELEPORTEUR

L'une des fonctions les plus importantes de votre vaisseau spatial est de téléporter des objets à bord. Il y a centaines d'objets dans la Zone de Patrouille qui contiennent des renseignements dont vous avez besoin pour résoudre les cartes et localiser la Base Pirate. Le RPV est également récupéré par le téléporteur. Pour téléporter les objets, procédez de la façon suivante:

LOCALISEZ UN OBJET

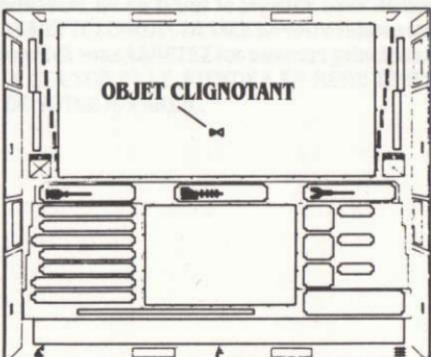
Les objets qui sont téléportables sont représentés par des sabliers clignotants sur l'écran de visualisation. Vu de loin, un objet apparaît sous la forme d'un point clignotant.



REMARQUE: (Pour procéder de cette façon pour essayer de téléporter un objet réel, volez jusqu'à l'Aire B-2, Secteur J-7).

APPROCHEZ

Quand un objet apparaît sur l'écran, il se peut qu'il soit dans un secteur adjacent. Volez en direction de l'objet et ajustez vos contrôles de façon à ce que l'objet reste au centre de l'écran. Quand votre vaisseau spatial se rapproche, l'objet se met à bouger de plus en plus vite. Diminuez de vitesse et d'altitude et continuez votre approche. Si le vaisseau continue à avancer quand vous êtes très près de l'objet, il est possible que ce dernier disparaîsse de la vue de face tandis que le vaisseau commence à lui passer dessus.



TELEPORTEUR

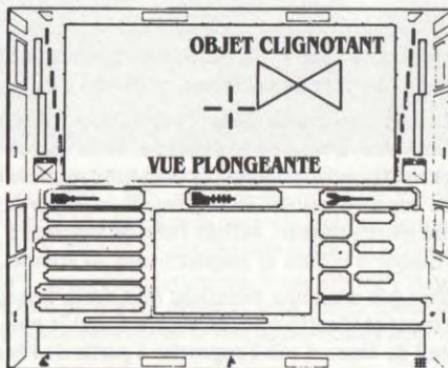
ACTIVEZ L'ECRAN DE VUE PLONGEANTE ('Down')

Votre vaisseau spatial doit se trouver exactement au-dessus de l'objet pour que le téléportage soit possible. Appuyez sur la touche *down view* (vue plongeante) pour activer l'écran de vue plongeante. Ce dernier montre la vue directement sous votre vaisseau. Il y a un angle mort entre les écrans de vue avant et de vue plongeante et quand l'objet sort du champs de vision de l'écran avant, il n'apparaît pas immédiatement sur l'écran de vue plongeante.

MANOEUVREZ VOTRE VAISSEAU SPATIAL AU-DESSUS DE L'OBJET

Si l'objet est en face de votre vaisseau, commencez à avancer lentement de façon à ce que le vaisseau passe par dessus l'objet. L'objet devrait maintenant être visible sur l'écran de vue *plongeante*. Si l'objet sort de la zone de vue *plongeante*, utilisez les autres vues du vaisseau pour relocaliser l'objet. Utilisez la mire de téléportage de la vue plongeante (petites barres transversales) pour aligner l'objet. Manoeuvrez le vaisseau de façon à ce que l'objet soit toujours partiellement visible quand vous êtes à 50 mètres ou en-dessous.

REMARQUE: Vous ne pouvez téléporter d'objets que si vous vous trouvez à une altitude de 50 mètres ou moins.

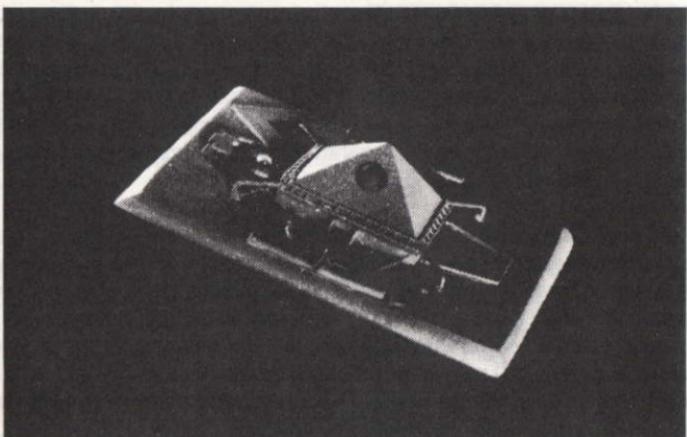


COMMENCEZ LA SEQUENCE DE TELEPORTAGE

Une fois que l'objet est à portée de téléportage (à l'intérieur de la zone de l'écran et vaisseau spatial à moins de 50 mètres d'altitude) appuyez sur la touche *Teleport*. Ceci activera la séquence de téléportage et amènera l'objet à bord. Si l'objet n'est pas correctement aligné, le message "*No object within range*" (Pas d'objet à portée) apparaîtra. Ceci signifie soit que votre vaisseau est à une trop grande altitude (au-dessus d'alt. 50) ou que l'objet n'est pas suffisamment à l'intérieur de la zone de l'écran. Faites les corrections adéquates et essayez une nouvelle fois.

REMARQUE: Pour vous aider à démarrer, la carte de Zone de Patrouille fournie avec Echelon montre l'emplacement de tous les objets à l'intérieur de neuf des 36 aires. La plupart des objets localisés dans la Zone de Patrouille peuvent être trouvés à proximité de bâtiments et de structures. *N'oubliez pas:* il y plus de 240 objets dans la zone.

COMBAT



COMBAT

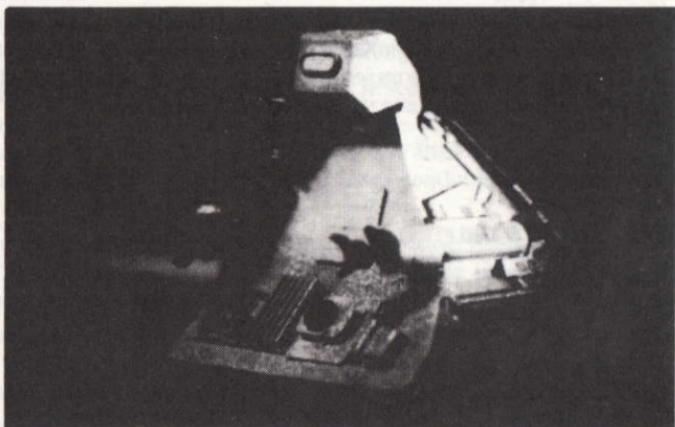
Si vous avez envie de vous battre contre des vaisseaux ennemis, introduisez la SECTION COMBAT DATA LINK et réglez la force ennemie sur un niveau autre que le niveau 1.

La planète est divisée en un certain nombre de Zones de Patrouille (Patrol Zones). Puisqu'il n'y a qu'un C-104 par zone, c'est à vous de le défendre. Vous saurez que votre vaisseau est sous attaque grâce à un petit signal sonore. Les vaisseaux spatiaux ennemis devraient être visibles sur l'écran de 'vue d'ensemble'. Ils sont représentés par des petits points se déplaçant en direction de votre vaisseau. Activez l'une de vos armes en appuyant sur F1, F3 ou F5, ajustez votre casque d'écoute et préparez-vous au combat.

Vos armes ne peuvent tirer que dans une direction: tout droit. Regardez l'écran de vue d'ensemble (*top view screen*) et identifiez le vaisseau ennemi le plus proche, puis positionnez votre appareil de façon à voir l'approche à partir de l'écran de face. Essayez de ne pas surpiloter. Quand le vaisseau est à portée de tir, parlez dans le LipStik ou utilisez la touche 'F' pour tirer. Vous marquez des points chaque fois qu'un vaisseau ennemi est descendu. Ils apparaissent à l'extrémité supérieure droite du tableau de bord. Vous marquez considérablement plus de points quand vous échappez à un vaisseau ennemi ou quand vous le poursuivez que quand vous l'abattez alors qu'il se dirigeait vers vous.

CONTROLES RPV

Le RPV est un véhicule téléguidé utilisé pour tous types d'exploration et de travail d'observation en dehors du vaisseau spatial. Le RPV a son propre système de propulsion et peut voler de façon très similaire au C-104. Il est également équipé d'une caméra qui permet au pilote de visualiser l'aire de vue du RPV. Pour déployer le RPV, le C-104 doit être à alt.00. Une fois au sol, appuyez sur la touche 'Z'. Un message apparaîtra et la petite figure à l'extrémité inférieure gauche du Tableau de Bord changera de couleur. Le RPV sera toujours déployé à votre nord. Quand le vaisseau est au sol, cap 00, le RPV est visible sur l'écran de face.

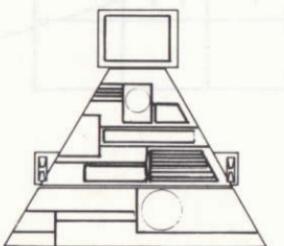


Le RPV fonctionne à l'aide des mêmes contrôles que ceux utilisés pour le C-104. Pour faire passer les contrôles de C-104 à RPV, appuyez sur la touche 'CONTROL SHIP OR RPV' (Contrôle vaisseau ou RPV). L'indicateur de contrôle juste au-dessus de l'indicateur 'AREA' devrait alors indiquer RPV. (Quand le contrôle sera remis sur C-104, l'indicateur dira 'C-104').

Pour passer à la vue RPV, appuyez sur la touche de vue RPV (RPV View). Si vous n'avez pas bougé le RPV de l'endroit où il a été déployé, vous verrez la vue de l'*extérieur* de votre vaisseau spatial. Pour revenir à la vue du C-104, appuyez sur l'une des touches de *Vue du Vaisseau*.

Vous pouvez utiliser le RPV pour explorer bâtiments et structures ou pour voler autour des secteurs. Le RPV répond aux contrôles de la même manière que le C-104. Faites attention quand vous manœuvrez le RPV près du vaisseau spatial. S'ils entrent en collision le RPV sera détruit.

Sivotre RPV est détruit et si vous désirez en obtenir un autre, retournez au *Poste de Base* (Base Station). Vous en recevrez automatiquement un autre quand vous accosterez. Pour récupérer votre RPV après déploiement, le C-104 doit être en contrôle et vous devez être arrêté. Appuyez sur la touche *Teleport* pour téléporter le RPV à bord.



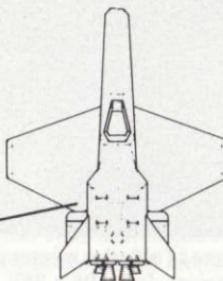
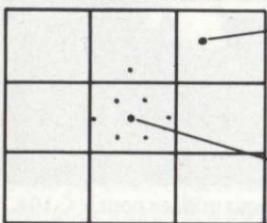
CONTROLES RPV

PERMUTATION DES CONTROLES

La permutation des contrôles entre le C-104 et le RPV peut parfois être déroutante. Quand l'indicateur de contrôle dit C-104, les instruments se rapportent au C-104. Si l'indicateur indique RPV, les instruments se rapportent au RPV. Regardez le Tableau de Bord et faites alterner les contrôles de C-104 à RPV. Chaque fois que vous permutez, les informations indiquées sur l'écran changent également.

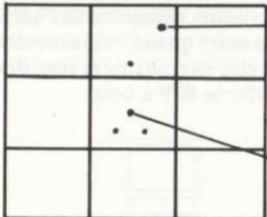
Quand l'une des 6 touches de vue du vaisseau est sélectionnée le vaisseau est représenté sur la vue d'ensemble par 7 points clignotants avec un point clignotant au centre. Si le RPV est déployé ceci est représenté par un seul point jaune non-clignotant. Le C-104 est toujours au centre de l'écran quand une vue du C-104 est sélectionnée.

VUE D'ENSEMBLE



Quand vous passez à la vue du RPV, il est représenté par 4 points clignotants formant une flèche. Le C-104 est alors représenté par un seul point et le RPV devient le centre de L'Ecran de Vue d'Ensemble.

VUE D'ENSEMBLE



VOL TELECOMMANDÉ

Le *dispositif de poursuite* (tracking) vous permet de piloter le C-104 comme un vaisseau spatial téléguidé. Pour essayer ceci, procédez de la façon suivante:

1. Réglez votre altitude sur 00.
2. Déployez votre RPV.
3. Passez à la vue RPV (touche 6). Vous devriez maintenant voir le C-104 directement en face de vous.
4. Passez aux contrôles de C-104 (touche 'shift' de gauche).
5. Appuyez sur la **TOUCHE DE POURSUITE** (appuyez sur la touche 'Y').

Quand la poursuite est en marche, le RPV suit le schéma de vol du C-104.

Pour commencer, essayez quelque chose de simple. Utilisez la touche HOVER UP (aérogliссage ascendant) et amenez le C-104 à une altitude de 250 mètres. Vous remarquerez pendant votre vol que le RPV change continuellement d'angle de vue pour maintenir le C-104 sur l'écran.

Maintenant, tournez le C-104 en changeant de direction. Pilotez lentement selon un schéma circulaire autour du secteur. Remarquez que, sur la vue d'ensemble, le RPV suit vos déplacements en se braquant directement sur le C-104.

Quand vous serez prêt à vous éloigner encore plus du RPV, regardez la vue d'ensemble de temps en temps pour identifier la position du vaisseau spatial par rapport au RPV. Nous vous recommandons d'utiliser le grossissement 04x pour pratiquement tout pilotage téléguidé. Réduisez le zoom au fur et à mesure que le vaisseau approche. Faites de même si le C-104 sort de l'écran.

Du fait que vous voyez de l'extérieur du vaisseau spatial, la direction dans laquelle vous volez peut être déroutante. Vérifiez le cap pour vous assurer que vous êtes dans la bonne direction.

En utilisant la poursuite vous pouvez regarder le C-104 s'incliner, tourner et voler à côté de votre position. Essayez de régler le RPV à proximité d'un pont et regardez le C-104 lui passer dessous.

Si vous vous désorientez ou si vous perdez trace de votre position, il vous suffit d'arrêter le C-104, de passer en vue frontale et d'appuyer sur la *Touche de téléportage*. Votre droide égaré sera envoyé à bord.

REMARQUE: Le C-104 et le RPV doivent toujours rester dans la même AIRE. Vous ne pourrez pas piloter le droide en dehors de l'AIRE et si vous essayez de dépasser la frontière de l'AIRE avec le RPV déployé, le téléporteur se mettra automatiquement en marche et le ramènera à bord.

PISTES D'ENTRAINEMENT

Il y a six pistes d'entraînement au vol différentes, conçues pour améliorer vos talents de pilotage et de manœuvre du vaisseau spatial.

1. ATERRISSAGE PERILLEUX: Le but est de poser votre vaisseau spatial sur des plate-formes d'atterrissement situées dans l'Aire C-7, Secteurs H-6 à H-10. Commencez sur la flèche (→) située dans le Secteur H-5 et à l'altitude 200. Les plate-formes d'atterrissement sont représentées par des petits carrés colorés avec un X à l'intérieur. Elles se trouvent dans les secteurs directement à l'est. Commencez à avancer et essayez de régler votre vaisseau juste au-dessus de la plate-forme d'atterrissement. Ceci nécessite l'utilisation de l'écran de vue plongeante. Le positionnement de votre vaisseau spatial au-dessus des plate-formes d'atterrissement est très similaire au positionnement au-dessus d'objets à téléporter. Cette piste vous aidera à améliorer votre technique de téléportage. Utilisez le Timer pour voir à quelle vitesse vous pouvez compléter la piste.

2. PISTE D'OBSTACLE TUNNEL AU SOL: L'une des clés à la manœuvre de votre vaisseau est d'éviter de trop 'piloter'. La piste d'obstacle tunnel au sol est située dans l'aire B-4 et commence dans le Secteur F-4. Il faut que vous pilotiez votre vaisseau de l'autre côté du tunnel en évitant de rentrer dans les *murs* et de sortir du tunnel en passant à travers. N'oubliez pas d'éviter de *trop piloter*. Faites de petites corrections et attendez que le vaisseau réagisse. Pour vous battre *contre la montre*, appuyez sur la touche du chronomètre (Timer) une fois pour commencer et une autre fois quand vous aurez terminé.

3. PISTE D'OBSTACLE TUNNEL FLOTTANT: Cette piste est également conçue pour améliorer votre technique de manœuvre mais vous devrez aussi bien surveiller votre altitude et votre assiette longitudinale. Cette piste est dans l'Aire A-3 et commence dans le Secteur F-7 à X = 369, Z = 1029, alt = 534. La piste est une série de rectangles que vous devez traverser en vol. Utilisez le chronomètre et mesurez-vous à vos amis.

4. CHAMP DE TIR AERIEN: Le champ de tir aérien est conçu pour vous perfectionner dans l'utilisation d'armes. Il y a un champ de tir dans l'Aire A-2, Secteurs H-4 à H-10. Commencez au Secteur H-3 X = 7884, Z = 5281, alt = 5175. Le but est de traverser le champ en touchant le plus de cibles possible en un minimum de temps. Il y a 14 figures triangulaires éparpillées du Secteur H-4 au Secteur H-10. Pour faire démarrer la montre, appuyez une fois sur la touche chronomètre (timer) puis une nouvelle fois quand vous aurez terminé.

5. CHAMP DE TIR: Le champ de tir situé dans l'Aire B-2 commence au Secteur J-10 et traverse plusieurs secteurs communiquants. Le but est d'améliorer votre compétence en matière d'armes en vous faisant traverser les secteurs et atteindre le plus de cibles possible en un minimum de temps.

LE LIEN DE TRANSMISSION (DATA LINK)

Appuyez sur la touche Data Link pour demander à être relié au Siège Central d'ECHELON. Quand la liaison est faite vous pouvez faire 4 choix au menu principal:

1. Accostage
2. Options de Jeu
3. Cartes Pirates
- X. Fin.

Une brève description de chaque sélection est présentée ci-dessous.

ACCOSTAGE

1. PROCEDURE D'ACCOSTAGE (Docking Procedures): Ceci vous donne les instructions sur la façon de ré-accoster une fois que vous quittez le poste de base. A tout moment de votre vol vous pouvez retourner au poste de base pour ré-alimenter vos écrans de protection, faire le plein de carburant, de munitions ou de droïdes. Tout dégât encouru par votre vaisseau est automatiquement réparé quand vous accostezez. A l'entrée de la base, votre vitesse maximum est automatiquement réduite à $\frac{1}{4}$ de la normale. Chaque fois que vous accostezez vous recevez un nouveau RPV (si besoin est) et votre niveau d'énergie de protection est remonté. Pour continuer, appuyez sur la barre d'espacement.

2. ARMES ET CARBURANT (Weapons and Fuel): Cette option vous permet de sélectionner la quantité de carburant et de munitions pour chacune de vos armes. Ceci peut être effectué à la capacité maximum (en poids) que votre vaisseau peut supporter. Pour activer une catégorie, utilisez le LipStik (Si vous en avez un) ou appuyez sur la Barre d'Espacement. Utilisez les touches (+) ou (-) pour ajouter ou soustraire la quantité de munitions ou de carburant. Pour terminer l'opération appuyez sur '/'.

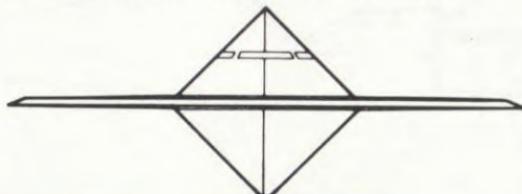
3. ARMES/CARBURANT PAR DEFAUT (Default Weapons/Fuel): Cette option sélectionne automatiquement le chargement normal de munitions et de carburant. Vous pouvez ensuite faire des corrections si vous le désirez. Pour terminer l'opération, appuyez sur '/'.

REMARQUE: VOUS DEVEZ ETRE ACCOSTÉ POUR METTRE EN MARCHE LES OPTIONS 2 ET 3 DE LA SELECTION D'ACCOSTAGE.

OPTIONS DE JEU

1. COMBAT: Vous pouvez faire deux choix sous cette catégorie.

- *Force Ennemie (Enemy Strength)* – Ceci vous permet de varier la force ennemie entre 6 niveaux différents, y compris l'absence ennemie.
- *Image de Structure (Structure Display)* – Cette option vous permet soit de laisser les structures ou les bâtiments sur l'écran pendant le combat soit de ne pas les faire apparaître sur l'écran pendant le combat. L'avantage d'éteindre l'image pendant le combat est que la fréquence de mise à jour de l'écran augmente et ceci fait accélérer l'action. Cependant, certains se trouvent désorientés si l'image de la structure est éteinte.



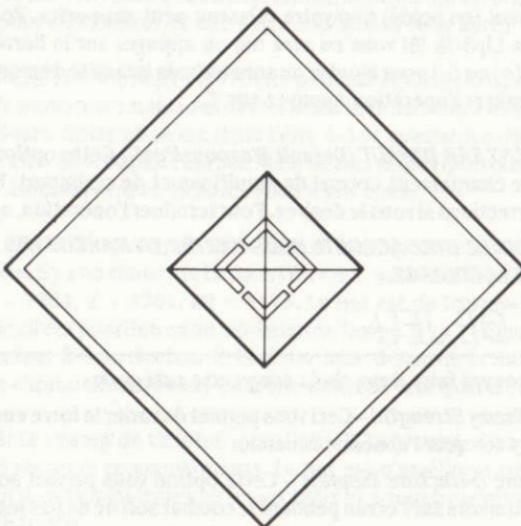
LE LIEN DE TRANSMISSION (DATA LINK)

2. CHARGER/SAUVEGARDER/RECOMMENCER (Load/Save/Restart) (Disque Uniquelement): Cette option vous permet de SAUVEGARDER (SAVE) une partie en progrès, de CHARGER (LOAD) une partie préalablement sauvegardée et de recommencer à jouer, de FORMATER une disquette ou de RECOMMENCER une partie sans ré-amorcer. Surtout, suivez bien les instructions qui apparaissent sur l'écran. Pour pouvoir SAUVEGARDER une partie, vous devez avoir votre propre disquette. Vous NE POUVEZ PAS sauvegarder sur la disquette de jeu ECHELON. Si votre disquette n'a PAS encore été utilisée, vous devrez la FORMATER.

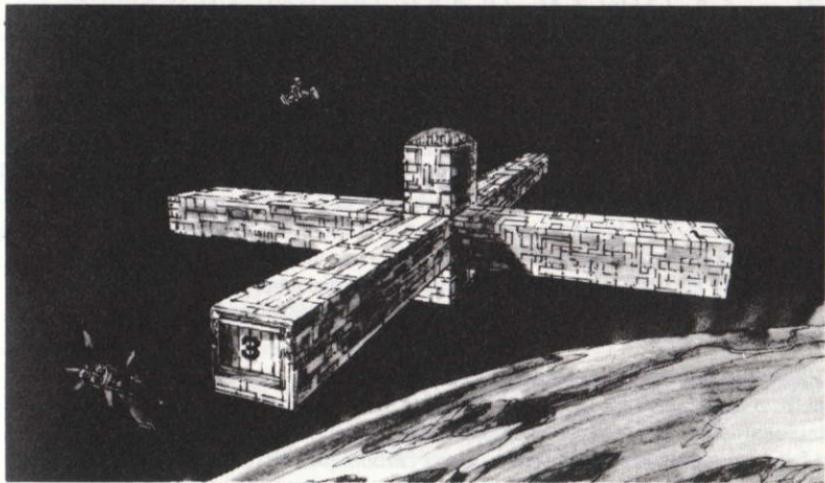
3. MISE AU POINT SONORE (Sound Adjustment): Vous pouvez mettre au point les réglages de filtre sonore du jeu pour donner à votre ordinateur une sonorité optimum. Suivez bien les instructions sur l'écran.

CARTES PIRATES

Ceci vous permet de voir les pièces exposées sur les Cartes Pirates. Au départ les cartes ne contiennent aucune information mais elles se remplissent à chaque fois que des objets sont téléportés. Il y a six cartes différentes et chacune est utilisée pour aider à localiser la Base Pirate. Pour plus de détails sur les cartes, référez-vous à la section sur les six cartes.



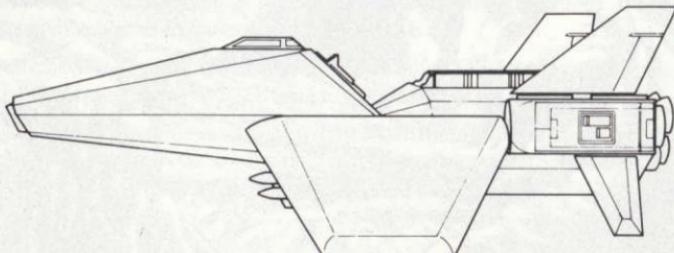
ACCOSTAGE



ACCOSTAGE

1. La base principale est située dans l'Aire B-3, Secteur G-7. Allez-y à une altitude de 10,000 mètres.
2. Pour arriver à l'aire d'accostage vous devez passer par l'une des quatre baies d'entrée.
3. Alignez votre vaisseau spatial (à alt. 10 000m) directement en face de l'une des portes d'entrée de la baie et commencez à vous approcher lentement de l'ouverture.
4. Tandis que votre vaisseau commence à pénétrer dans la baie, votre vitesse est automatiquement réduite.
5. Maintenez votre vaisseau au centre de la baie d'entrée. Si vous heurtez les côtés de la baie, vous entendrez un *bruit sourd*. Vous ne pouvez pas voler au travers des murs de la base spatiale.
6. Surveillez vos coordonnées X et Z. Quand vos coordonnées sont à peu près X = 5000 et Z = 5000 à une altitude de 10 000 mètres, vous avez atteint le quai d'accostage.
7. Faites tourner votre vaisseau jusqu'à un cap 00 et le système d'accostage se mettra en marche automatiquement.

REMARQUE: L'ASSIETTE LONGITUDINALE DOIT EGALLEMENT ETRE A ZERO.



HISTOIRE

ISIS – LA DIXEME PLANETE

HISTOIRE D'ISIS

Les savants avaient longtemps suspecté l'existence d'une 10ème planète. En 1821, 40 ans après la découverte de la septième planète, Uranus, l'Astronome Français Alexis Bouvard remarqua que la position observée d'Uranus n'était pas en accord avec les calculs de son orbite. Uranus était en train d'être légèrement déplacée par l'attraction gravitationnelle d'une planète externe. Ceci conduit à la recherche et à la découverte de Neptune, la huitième planète. Mais la masse de Neptune n'expliquait pas la distortion de l'orbite d'Uranus et les savants se mirent alors à rechercher une neuvième planète. Quand Pluton fut découverte en 1930, sa masse était bien trop petite pour expliquer entièrement l'oscillation d'Uranus et donc, depuis le début des années 80 l'Observatoire Naval des US (USNO) avait continué à rechercher une dixième planète.

En 1996, une équipe de recherche de l'USNO annonça la découverte d'Isis, la 10ème planète de notre système solaire. La masse de la planète, environ cinq fois celle de la Terre, était de taille suffisante pour affecter le champ de gravitation d'Uranus. Isis a une atmosphère fine faite essentiellement d'oxygène, de gaz carbonique, de Nitrogène et d'Argon. Son orbite est elliptique et elle met 340 années terrestres pour faire le tour du soleil.

Cependant, une surprise encore plus grande allait se produire. En 2011, la première sonde sans équipage atteignait Isis. Les photos et les données renvoyées prouvaient enfin que la Terre n'était pas le seule planète sur laquelle une forme de vie existait. Des signes d'une ancienne civilisation furent observés sur la surface de la planète, mais aucune vie n'y était plus présente. Il était clair qu'un grand cataclysme s'était produit et de vastes zones de la planète témoignaient d'une incroyable dévastation.

Après analyse des renseignements, les savants furent tous d'avis qu'étant donné que les conditions étaient trop rudes et trop froides pour qu'une forme de vie ait évolué sur la planète à sa position actuelle dans notre système solaire, Isis avait dû faire partie d'un autre système planétaire dans l'Univers. L'étoile avait explosé ou péri, et les planètes avaient été libérées de la gravitation et avaient erré dans diverses parties de l'Univers. Isis avait voyagé dans l'espace jusqu'à ce qu'elle soit saisie par la gravitation de notre soleil, devenant ainsi la 10ème planète.



HISTOIRE

STATISTIQUES D'ISIS

Distance moyenne du soleil	6,5 billions Km
Période d'orbite	341 années terrestres
Période de rotation	47 heure terrestres
Diamètre	28940 Km
Masse relative à la Terre	5,3
Gravité de la surface relative à la Terre	1,25

CHRONOLOGIE HISTORIQUE

1996 – Découverte de la 10ème Planète. Planète nommée Isis.

2011 – Première sonde sans équipage atteint Planète. Découvre Civilisation Antique autrefois florissante sur Isis quand elle faisait partie d'un autre Système Solaire.

2012 – Nations Unies organisent la Fédération Internationale de l'Espace (ISF).

2015 – Première sonde avec équipage envoyée sur Isis.

2017 – Equipe scientifique arrive sur la planète. Découverte de Dylidium, un élément nouveau.

De 2020 à 2030 – Cinq autres expéditions scientifiques sont envoyées sur Isis.

2031 – Développement de la Propulsion à Fusion Laser, réduit la durée du voyage planétaire à 1,2 années.

2035 – Développement et établissement des premières colonies Martiennes.

2037 – Arrivée de mineurs pour l'extraction de Dylidium et d'autres métaux précieux sur Isis.

2041 – Début de la Période de Guerre Alphanne quand un vaisseau ISF est accidentellement détruit par un vaisseau étranger. Les accrochages entre vaisseaux Alphans et les vaisseaux ISF continuent.

2043 – La grande bataille de la guerre Alphanne a lieu pour la conquête de l'actuelle Zone 106, Aire A-2. Cinq vaisseaux ISF détruits, 3 vaisseaux Alphans détruits.

2045 – Contact enfin établi avec les officiels Alphans et un pacte de non-agression est signé. Cependant, des attaques isolées continuent à se produire.

2054 – Le Pénitencier McAdams est établi sur Isis. Les prisonniers sont utilisés pour l'extraction de Dylidium.

De 2056 à 2081 – L'exploration et l'extraction de Dylidium continuent. De nombreuses colonies nouvelles sont établies entre la Terre et Isis.

2082 – Des émeutes se produisent à la Prison McAdams. 350 détenus s'évadent. Plus de 200 détenus et gardes sont tués. ISF ferme le Pénitencier.

2083 – Des pirates commencent à razzier les installations ISF. On pense que nombre de ces pirates sont des évadés de la prison. D'autres sont des colons devenus mécontents des contrôles et règlements de l'ISF et qui veulent établir leur propre système de commerce.

HISTOIRE

2093 – Les raids sur les avant-postes d'Isis continuent. Les pirates commencent à contrôler et à dominer la zone. Les pirates ont mis au point un équipement de perturbation sophistiqué qui leur permet de bloquer toute communication entre les vaisseaux de l'ISF et leurs bases. De plus, les vaisseaux pirates sont équipés de dispositifs de dérobage furtif et sont indétectables avec des radars à longue distance. Ceci leur permet de frapper vite avant d'être repérés sur radar et de disparaître sans être pistés. Les vaisseaux pirates sont visibles seulement sur les scanners à courte distance. Les Pirates ne sont pas suffisamment forts pour une attaque totale de l'ISF mais leur tactique de guérilla devient de plus en plus efficace.

2094 – Etablissement du siège central d'ECHELON sur Isis. Des Zones de Patrouille sont établies pour couvrir certaines aires de la planète. Huit des Zones de Patrouille les plus stratégiques ont des Postes de Base en orbite stationnaire pour le ravitaillement en carburant, l'entretien, les réserves et les quartiers dortoirs. Ces postes de base sont entièrement automatisés et ont un système de défense périphérique 3. Seul le haut personnel militaire est assigné à ECHELON. Sa présence sur Isis devrait aider Isis à reprendre aux pirates le contrôle de cette zone de l'espace.

2095 – Le Commandant Thomas Allen tente de s'infiltrer dans l'organisation pirate. On n'entend plus jamais parler de lui.

2096 – Crédit d'un nouveau véhicule de combat et d'exploration, le C-104 Tomahawk. Le vaisseau spatial C-104 dispose de ce qu'il y a de plus avancé en matière d'armement et d'équipement scientifique. Un nombre limité de nouveaux vaisseaux est livré à ECHELON et va être piloté par les meilleurs pilotes de l'ISF uniquement.

MISSION



VOTRE MISSION: CLASSEE SECRETE

INSTRUCTIONS: Les pirates de l'espace ont posé des problèmes à l'ISF depuis leur apparition il y a de cela dix ans. Dans le passé, leurs raids se limitaient en grande partie à des vaisseaux ou à des avant-postes isolés. Puis, il y a trois ans ils firent d'importants progrès technologiques en matière d'équipement et d'armement. Depuis lors, leurs raids sont devenus de plus en plus aventureux. Equipés de dispositifs électroniques de perturbation et de dérobage furtif, ils ont causé une quantité croissante de dégâts aux installations de l'ISF.

L'ISF établit Echelon il y a 2 ans pour reprendre le contrôle ferme à l'intérieur de la zone. Le progrès cependant a été marginal. On donna au *Commandant Thomas Allen* la tâche de s'infiltrer dans l'organisation pirate il y a plus de 16 mois, mais au point où nous en sommes, sa position est inconnue. Les pirates continuent à utiliser l'élément de surprise et ont joui d'un succès grandissant contre les installations de l'ISF dans toute la zone.

OBJECTIF: Votre mission consiste à localiser la Base d'Opérations principale des pirates de l'espace. Selon les rapports des services de renseignements, elle se trouve quelque part à l'intérieur de votre Zone de Patrouille. Votre enquête nécessite la récupération d'objets et de renseignements dans toute la zone de façon à pouvoir trouver la solution. Tout vaisseau pirate repéré dans votre zone d'affectation devrait être neutralisé. *Bonne Chance, Commandant!*

MISSION

LE CODE PIRATE

La Base Pirate se trouve quelque part à l'intérieur de votre Zone de Patrouille. Pour trouver la base il vous faudra effectuer énormément de 'travail de détection'.

Grâce aux rapports des services de renseignements, nous savons que les Pirates de l'Espace ont élaboré un code secret pour rendre cryptiques tous les messages et les transmissions. Le dispositif d'analyse de matériel de votre téléporteur est programmé pour déchiffrer ce code le plus possible. Un grand nombre des objets que vous téléportez à bord contiennent des écritures et des inscriptions. Certaines d'entre elles sont écrites en code Pirate. Il est essentiel de trouver la clé du code pour arriver à la solution du jeu.

LES SIX ETAPES

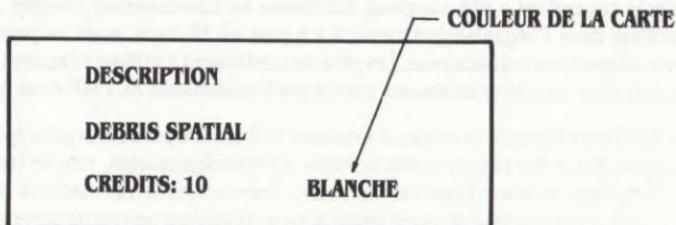
Nous savons également que les Pirates ont mis au point un système de camouflage sophistiqué qui rend leur base invisible et impossible à détecter avec nos scanners. Les derniers rapports indiquent qu'il y a une série spéciale de six étapes qui peut être effectuée pour désactiver les systèmes de camouflage. Il paraît que les designers établirent cette série pour servir de contre-dispositif d'urgence en cas de mauvais fonctionnement du système. CES ETAPES DOIVENT ETRE EFFECTUEES DANS L'ORDRE. Si une étape quelconque est effectuée dans le désordre, la personne doit recommencer à l'ETAPE 1.

LES SIX CARTES

CHACUNE DES SIX ETAPES EST REPRÉSENTÉE PAR UNE CARTE. Les cartes se trouvent dans votre système de Lien de Transmission. Les cartes ne contiennent aucune information au départ mais elles se remplissent petit à petit à chaque fois qu'un objet est téléporté à bord.

Chaque carte a une section graphique et une section texte. Chaque fois qu'un objet est téléporté, un nouveau morceau du graphique et un nouvel élément de texte sont révélés. (Si vous enregistrez l'objet).

LES CARTES SONT IDENTIFIÉES PAR COULEUR. Quand un objet est téléporté, l'ordinateur en donne la description, le nombre de points disponibles et LA COULEUR DE LA CARTE QUI LUI CORRESPOND.



MISSION

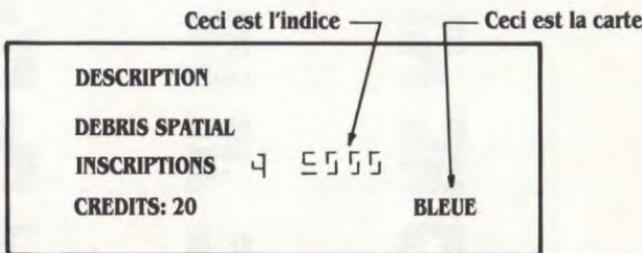
Si vous enregistrez l'objet, la carte sera montrée et les éléments du graphique et du texte apparaîtront. (REMARQUE: N'OUBLIEZ PAS DE SAUVEGARDER LA PARTIE DE TEMPS EN TEMPS. CECI DOIT ETRE FAIT POUR PRESERVER LES ELEMENTS DE CARTE ENTRE LES SEANCES DE JEU.)

Quand tous les objets de la Zone de Patrouille auront été téléportés, les 6 cartes seront complétées. Le texte de chaque carte donne des instructions sur la façon de terminer l'une des 6 étapes. Le texte, cependant, est en Code Pirate et doit être déchiffré.

COMMENT ACHEVER VOTRE MISSION

Pour résoudre le mystère et achever votre mission, procédez de la façon suivante:

1. **REmplissez les Cartes** en téléportant des objets à bord de votre vaisseau spatial.
2. **Ecrivez** les indices dans les **sections Indices Importants** de ce manuel. Chaque carte a sa propre page **Indices Importants** pour faire la liste des indices découverts avec cette carte. La plupart des indices importants seront écrits en Code Pirate et devront être décodés. Par exemple, vous pourriez apporter un objet indiquant....



Vous devriez écrire l'indice sur la liste d'**INDICES IMPORTANTS** pour la Carte **BLEUE**.

En gardant ainsi les indices séparément vous pourrez peut-être trouver la clé du mystère avant que tous les morceaux de carte ne soient révélés.

3. **TROUVEZ LA CLE DU CODE PIRATE** et interprétez les instructions pour chacune des 6 étapes. Il y a épargillées dans toute la zone, des clés aux sens du Code Pirate. Ces clés trouvent sur des objets téléportés aussi bien qu'écrites sur des murs ou des bâtiments. Chaque fois que vous déchiffrez une lettre ou un chiffre, prenez-en note sur la page **CODES PIRATES** au dos de ce manuel.

4. **DETERMINEZ L'ORDRE CORRECT DES ETAPES**. Une fois que vous aurez terminé les 6 cartes et trouvé la clé du code, vous serez capable de lire les instructions sur la façon d'effectuer chacune des 6 étapes. Pour toutes les étapes il sera question de voler jusqu'à un certain point et d'effectuer une manœuvre bien précise avec votre vaisseau spatial. Si vous réussissez à effectuer les 6 étapes, un signal sera donné. Ainsi, vous recevez 6 signaux pour avoir réussi à effectuer les 6 étapes. Il y a un problème cependant, **VOUS DEVEZ TERMINER LES 6 ETAPES DANS UN ORDRE PRECIS POUR DESACTIVER LE SYSTEME DE CAMOUFLAGE ET GAGNER LA PARTIE**.

TUYAU UTILE: Recherchez les indices du style: "Quelque chose PRECEDE quelque chose". Ils sont très importants et devraient toujours être notés.

MISSION

TUYAU UTILE: Chaque graphique de CARTE est important. Il représente quelque chose à l'intérieur de la zone et est en relation avec un indice 'PRECÉDENT'.

5. TERMINEZ LES 6 ETAPES DANS LE BON ORDRE. Quand vous terminerez une étape, le signal en sera donné mais rien ne vous indiquera si vous êtes toujours dans le bon ordre de la série. Il vous faudra attendre d'avoir terminé les 6 étapes. Si vous trouvez l'ordre correct, vous vous en rendrez compte. Sinon, essayez de nouveau. UTILISEZ LES INDICES "PRECEDE". Sans eux vous passerez de très mauvais moments. Il y a 720 combinaisons possibles.

TABLEAU DE DECHIFFRAGE DU CODE PIRATE

CODES PIRATES

INDICES

INDICES IMPORTANTS

CODES PIRATES

CARTE VERTE

TRADUCTION

INDICES

INDICES IMPORTANTS

CODES PIRATES

CARTE VIOLETTE

TRADUCTION

INDICES

INDICES IMPORTANTS

CODES PIRATES

CARTE GRISE

TRADUCTION

INDICES

INDICES IMPORTANTS

CODES PIRATES

CARTE ROUGE

TRADUCTION

INDICES

INDICES IMPORTANTS

CODES PIRATES

CARTE BLEUE

TRADUCTION

INDICES

INDICES IMPORTANTS

CODES PIRATES

CARTE BLANCHE

TRADUCTION

INFORMATION SUR LES AIRES

INFORMATION GENERALE SUR LA ZONE DE PATROUILLE

L'information présentée ici ne doit pas être mal interprétée. Elle ne couvre pas tous les éléments à l'intérieur de l'aire. Voici quelque-uns des éléments les plus importants de chaque aire explorée.

A-1: Le Pont Antique (Ancient Bridge) enjambe le lit d'un fleuve gelé dans le Secteur H-7. Les éléments du pont sont vieux de 3000 ans.

A-2: La Grande Bataille de la Guerre Alphanne eut lieu dans cette Aire. Plusieurs vaisseaux de configuration Alphanne et ISF peuvent encore être trouvés à la surface de toute l'aire. Le Champ de Tir Echelon se situe dans les Secteurs de H-4 à H-10. Seul le personnel ISF avec Certificat de Niveau 1 est autorisé dans ces secteurs.

A-3: Le Simulateur Echelon d'Entraînement au Tunnel Flottant (Floating Tunnel) de la Section F-7 à F-10. Seul le personnel ISF avec Certificat de Niveau 1 est autorisé dans ces secteurs.

A-4: Restes d'une Cité Antique de la Planète Isis peuvent être trouvés dans la Section C-9.

A-5: La base recherche située dans le Secteur I-7 fut établie par le Dr Adrian Van Kempe, sa fille Sonja et son assistant. Van Kempe était considéré comme le meilleur dans son domaine de la science Astro Physique. En avril 2092, il envoya un message à son ancienne université pour les informer du fait que son expérience avec le cristal de Lithicite avait échoué et qu'il fermait son laboratoire de recherche pour accepter un poste dans une compagnie privée.

Depuis ce jour, on n'entendit plus jamais parler de Van Kempe, de sa fille et de son assistant. On suppose que leur vaisseau spatial s'est perdu lors de leur voyage de retour sur la Terre.

A-6: Les opérations de minage et de forage furent établies dans les Secteurs D-10, E-11 et H-12 après que de riches dépôts de Dylidium eurent été localisés dans cette aire en 2082.

B-1: Les sondes envoyées dans cette aire ont été incapables de vérifier un rapport selon lequel une civilisation antique y est enterrée. Des vaisseaux en patrouille doivent signaler toute découverte pouvant servir de preuve.

B-2: Champ de Tir Echelon situé dans les Secteurs F-8, G-8, H-8, I-10, J-4. Seul le personnel ISF autorisé avec un certificat de Niveau 1 peut entrer dans ces secteurs.

B-3: La Piste d'Obstacles Echelon est située dans B12. Seul le personnel avec un certificat de Niveau 1 est autorisé dans ce secteur. Il y a une piste d'atterrissement dans le secteur J-10. Essayez d'y atterrir.

B-4: La Piste d'Obstacles au Sol Echelon est située dans les secteurs F-4 à F-7. Seul le personnel ISF avec un certificat de Niveau 1 est autorisé dans ces secteurs.

B-5: Aucune information n'est disponible. L'aire a plusieurs structures photographiées par satellite, mais de grandes parties de l'aire n'ont pas encore été explorées.

B-6: Statues de Pierre Gigantesques dans le secteur L-11 témoignent d'un superbe travail de détail. De nombreux savants ont suggéré que ces statues avaient un signification religieuse pour les premiers habitants de la planète.

C-1: Grande Digue Antique située sur le lit d'un fleuve gelé dans le secteur F-10.

INFORMATION SUR LES AIRES

C-2: Lors d'une exploration de cette aire, une image extraordinaire et très surprenante fut trouvée. *Une Silhouette d'Etoile Immense*, recouvrant une aire de plusieurs secteurs, fut découverte. Une étude concentrée de cette silhouette fut faite ainsi que des comparaisons entre cette forme d'étoile et des formes du même type trouvées sur la Terre en Amérique du Sud. Jusqu'à présent, le rôle et les origines de cette étoile n'ont pas encore été établis.

C-3: Un pont antique enjambe un fleuve gelé dans le Secteur M-9.

C-4: Dans le Secteur M-12, il y a une aire primitive de ravitaillement appelée *Le Carrefour* (Crossroads). Le Carrefour était un avant-poste utilisé du début jusqu'à la moitié du 21ème siècle pour des expéditions scientifiques. Des installations plus modernes à d'autres emplacements furent construites plus tard et le Carrefour fut abandonné. *La piste d'entraînement Echelon* (atterrissement périlleux) est située dans les secteurs de H-6 à H-10. Seul le personnel ISF avec un certificat de Niveau 1 est autorisé dans ces secteurs.

C-5: L'une des plus graves catastrophes subies par l'ISF se produisit le Secteur C-5. Après avoir quitté la Terre et voyagé pendant 16 mois, *Lago*, le plus grand des supercargos ISF, approchait Echelon. Les raids pirates avaient fait d'importants dégâts dans les réserves Echelon et de nombreux articles à bord du Largo se faisaient rares dans les réserves de la base. Le cargo était sous escorte militaire et au dernier rapport, indiqué à la vitesse actuelle, il devait atteindre Echelon dans la semaine qui suivait. Ce fut le dernier message reçu en provenance de Largo.

Au Siège Central d'Echelon, la position du Supercargo était sous contrôle scanner de routine. Soudain, l'imposant vaisseau s'arrêta et disparut de l'écran. Six LC-24 furent envoyés d'urgence au dernier cap enregistré. Quand ils arrivèrent, tout ce qu'ils trouvèrent furent les restes de plusieurs vaisseaux de combat qui avaient escorté le cargo. Quant au cargo, il avait disparu. Une fouille minutieuse fut entreprise mais l'énorme cargo ne fut jamais retrouvé. La perte de réserves signifiait presque un désastre total pour la base. Les provisions de nourriture et d'équipement médical étaient presque épuisées quand il fut possible de recevoir une cargaison en provenance de colonies environnantes. On pense que le Largo fut attaqué par des pirates. A cause des perturbateurs de communications et de l'équipement de dérobage ultra rapide, les messages de détresse avaient été bloqués. Le mystère de ce qu'il advint du cargo après l'attaque reste encore à éclaircir.

C-6: L'Aire C-6 fut ouverte en 2039 pour des opérations privées de minage. Des colonies isolées peuvent être trouvées dans toute l'aire. La plupart sont maintenant abandonnées à cause des attaques Pirates sur l'aire.

D-1: Des Installations d'Extraction Privées sont situées sur toute l'aire.

D-2: Aucune information disponible. Il y a plusieurs structures de grande taille photographiées par satellite. De grandes zones restent à explorer.

D-3: Restes d'une *Ancienne Cité de la Planète Isis* qui peuvent être trouvés dans le Secteur H-3. Il y plusieurs grands bâtiments encore intacts dans la Cité.

D-4: Aucune information disponible. Il y a de nombreuses structures qui ont été photographiées par satellites mais de larges zones restent à explorer.

D-5: La *Raffinerie* (Refinery) située dans B-7 fut construite en 2042 pour transformer le Dylidium et le Titane en un alliage très fort. L'installation fut construite pour fournir des pièces de rechange pour vaisseaux spatiaux pendant la Guerre Alphanne.

INFORMATION SUR LES AIRES

D-6: Le Pénitencier McAdams situé dans le Secteur I-10 fut construit en 2054 pour les prisonniers considérés trop dangereux pour être logés dans d'autres installations. On leur demandait de travailler dans les mines de Dylidium. Quand le Lithicite, un cristal très rare, fut découvert à la mine, de nombreux prisonniers furent tués dans un étrange accident. Il semblerait que le laser utilisé pour extraire le Dylidium peut faire chauffer le cristal, et sous certaines conditions, provoquer une explosion. Ceci conduisit aux émeutes de 2082 où 350 prisonniers s'évadèrent dans un des cargos du pénitencier. Une grande partie de la prison elle-même fut détruite pendant la révolte et les détenus qui restaient furent transférés dans d'autres installations. La prison fut officiellement fermée en mars 2082.

E-1: La Piste d'atterrissement Abandonnée du Secteur C-7 fut établie en 2021 en tant que première base d'opérations de l'ISF. La piste d'atterrissement fut attaquée pendant la première phase de la Guerre Alphanne et le personnel fut évacué à une position plus défendable.

E-2: Le Radio Télescope de Recherche du Secteur C-9 fut construit en 2037. Les renseignements et les données y sont analysés par les astronomes d'Echelon.

E-5: Aucune information disponible. Il y a plusieurs grandes structures dans cette aire qui ont été photographiées par satellite mais de larges zones restent à explorer.

E-6: L'Installation de Minage située dans le Secteur C-7 fut installée en 2039 quand de larges dépôts de Dylidium furent découverts. Le Dylidium, une fois combiné avec du Titane, donne un alliage extrêmement solide et est utilisé essentiellement pour la construction de coques extérieures de vaisseaux spatiaux.

En 2054, on commença à employer les prisonniers du Pénitencier McAdams. En 2079, du cristal de Lithicite fut découvert sur le site. Ce cristal est extrêmement dangereux et peut exploser s'il n'est pas manipulé soigneusement.

On s'efforça d'extraire le cristal de Lithicite mais ce fut un échec et plus de 30 prisonniers furent tués dans un accident de mine. La mine fut fermée en 2083 quand des dépôts de Dylidium plus abondants furent découverts à d'autres endroits. Cet emplacement, bien que déserté, est considéré comme dangereux et seuls les officiels militaires et miniers avec un certificat de Niveau 3 sont autorisés à le visiter.

F-1: Restes d'une ancienne cité de la planète Isis qui peuvent être trouvés dans le Secteur F-6.

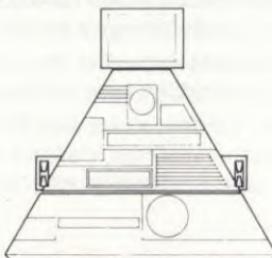
F-2: Il y a, dans le Secteur L-6, un objet de grande taille qui a été surnommé The Great Horn (Le Grand Cor). Le 'Cor' fut construit par une civilisation étrangère il y plus de 20 millions d'années. Il est fait d'un métal que l'on ne trouve nulle part dans notre système solaire, du moins d'après ce que nous en savons. Il est si dur qu'il est pratiquement indestructible.

F-3: La Plate-Forme de l'Espace de K-11 appartient à une compagnie minière privée. On pense que les restes d'une ancienne ville de la planète Isis dans le Secteur I-6 datent d'il y a plus de 4000 ans.

F-4: Aucune information disponible. L'Aire est inexplorée.

F-5: Restes d'une petite ville antique située dans le Secteur E-7.

F-6: Aucune information disponible. Aire inexplorée.



SECTION PROBLEMES

COMMENT RESOUDRE LES PROBLEMES

Vous trouverez ci-dessous une liste de problèmes éventuels et de suggestions pour les résoudre. Si vous avez des problèmes pour jouer ou pour contrôler votre vaisseau spatial, LISEZ CE MANUEL AVEC ATTENTION.

PROBLEME: Le programme ne se charge pas ou se 'boucle' pendant le jeu.

SOLUTION: A. Essayez d'enlever la disquette de programme, d'éteindre la console et le lecteur de disquette et de recommencer.

- B. Essayez d'utiliser l'option Normal Load (Chargement Normal) au lieu de l'option Fast Load (Chargement Rapide).
- C. Essayez de déconnecter les interfaces d'imprimante, les modèmes, cartouches ou autre équipement externe.
- D. Faites fonctionner le programme CHECK (Vérification) comme suit:
 1. Insérez la face Avant de la disquette de jeu.
 2. Tapez LOAD "FRONT CHECK", 8 et appuyez sur RETURN.
Puis tapez: RUN RETURN.
 3. Suivez les instructions sur l'écran et le programme CHECK vérifiera chaque fiche de la face Avant de la disquette.
 4. Le programme devrait indiquer "DISK OKAY" à la fin de la vérification. Dans le cas contraire, référez-vous à l'étape 7 ci-dessous.
 5. Maintenant tapez: LOAD "BACK CHECK", 8 RETURN puis: RUN RETURN.
 6. Suivez les instructions puis TOURNEZ LA DISQUETTE. Le programme se mettra à vérifier la face arrière de la disquette.
 7. Si "DISK OKAY" apparaît sur l'écran après vérification des deux faces, ceci signifie que votre ordinateur lit correctement les données de la disquette. Si "DISK OKAY" n'apparaît pas du tout, il s'agit peut-être d'UN DEFAUT DE DISQUETTE.

PROBLEME: Le joystick ne fonctionne pas.

SOLUTION: Vérifiez que le joystick est branché dans la sortie avant (Port #1) et que le LipStik est branché dans la sortie arrière (Port #2). (si vous l'utilisez).

PROBLEME: Les armes ne tirent pas.

CAUSES: A. Les armes ne sont pas chargées.
B. Le contrôle C-104 n'est pas sélectionné.
C. La vue de face du C-104 n'est pas sélectionnée.

PROBLEME: Les armes tirent continuellement. (utilisateurs de Lipstik seulement).

CAUSE: A. Si vous soufflez directement dans le LipStik, vous pouvez déformer le diaphragme. Poussez le micro de côté et soufflez au-dessus plutôt que dans ce dernier.
B. Le LipStik peut être endommagé. Voir la Section PIECES DE RECHANGE.

PROBLEME: L'hyperpropulsion ne veut pas se mettre en marche.

CAUSE: A. LA CARTE DE ZONE N'EST PAS SUR L'ECRAN (Vous devez d'abord appuyer sur la touche de Carte de Zone).

SECTION PROBLEMES

PROBLEME: Les objets ne se téléportent pas.

CAUSES:

- A. Les vitesses ne sont pas sur Zéro.
- B. L'Altitude est supérieure à 50 mètres.
- C. Les contrôles C-104 ne sont pas sélectionnés.
- D. La vue plongeante du C-104 n'est pas sélectionnée.
- E. L'objet clignotant n'est pas visible sur l'écran principal.

PROBLEME: Le système d'accostage ne se met pas en route.

CAUSES:

- A. Le C-104 n'est pas au poste de Base.
- B. Les contrôles C-104 ne sont pas sélectionnés.
- C. ALTITUDE ne se situe pas entre 10 000 et 10 020 mètres.
- D. Les coordonnées X et Z ne sont pas assez près de 5000, 5000.
- E. Le cap ou l'assiette longitudinale ne sont pas à zéro.
- F. La vitesse n'est pas égale à zéro.

PROBLEME: Vous n'arrêtez pas de heurter le sol.

CAUSE: Votre assiette longitudinale ne reste pas sur zéro. Ceci est normalement provoqué par une poussée accidentelle du joystick vers l'avant pendant un virage. ESSAYEZ D'UTILISER LE DISPOSITIF DE RETABLISSEMENT AUTOMATIQUE D'ASSIETTE LONGITUDINALE. (Appuyez sur RETURN).

PROBLEME: Vous ne pouvez pas maintenir l'avant du vaisseau incliné vers le haut ou vers le bas.

CAUSE: Le Rétablissement Automatique d'Assiette Longitudinale est en marche. Arrêtez-le en appuyant sur RETURN.

PROBLEME: L'inclinaison ne veut pas revenir au centre.

CAUSE: Le Rétablissement automatique d'inclinaison a été arrêté. Mettez-le en marche en appuyant sur 'A'.

PROBLEME: Pas d'attaque ennemie.

CAUSE:

- A. Rendez-vous dans un endroit plus isolé. (Très peu de structures).
- B. Introduisez le DATA LINK et sélectionnez une puissance ennemie autre que NO ENEMIES.
- C. Arrêtez le DATA LINK.
- D. Attendez que les vaisseaux ennemis attaquent (pas plus d'une min.)

PROBLEME: Les ennemis n'arrêtent pas d'attaquer.

SOLUTION:

- A. Introduisez le DATA LINK et sélectionnez la puissance ennemie 1 (NO ENEMIES).
- B. Arrêtez le Data Link.
- C. Les ennemis en train d'attaquer seront les derniers jusqu'à ce que vous en demandiez d'autres.

PROBLEME: Vous n'arrivez pas à atteindre les vaisseaux ennemis.

CAUSES:

- A. Les cibles sont hors de portée. La portée maximum est de 6300 mètres pour les MISSILES. C'est un peu plus de la moitié de la longueur d'un Secteur. Les CANONS A PHOTON et les HDAPS ont une portée de 4600 m et de 1800 m respectivement.
- B. L'ennemi évite votre tir. Les vaisseaux qui s'éloignent sont plus difficiles à atteindre mais valent plus de points.
- C. Vous n'êtes pas un bon tireur.

SECTION PROBLEMES

PROBLEME: Les moteurs principaux s'arrêtent sans cesse.

CAUSE: Vous maintenez le bouton enfoncé sans bouger le joystick pendant plus d' $\frac{1}{2}$ seconde. Revoyez la SECTION CONTROLES JOYSTICK.

PROBLEME: Vous n'arrivez pas à déployer le RPV.

CAUSES:

- A. La vitesse n'est pas sur zéro.
- B. L'altitude n'est pas sur zéro.
- C. Le RPV a été détruit. (Retournez à la Base et Accoste).

PROBLEME: Vous n'arrivez pas à récupérer le RPV.

CAUSES:

- A. Les contrôles C-104 ne sont pas sélectionnés.
- B. La vue du C-104 n'est pas sélectionnée.
- C. La vitesse n'est pas sur zéro.
- D. Le RPV n'est pas déployé.
- E. Le RPV a été détruit.

PROBLEME: Les moteurs changent de vitesse mais l'écran principal ne change pas et ne bouge pas non plus.

CAUSES:

- A. Le contrôle C-104 est sélectionné mais la vue RPV est également sélectionnée.
- B. Le contrôle RPV est sélectionné, mais la vue C-104 est également sélectionnée.

PROBLEME: La poursuite RPV ne peut pas garder le C-104 sur l'écran.

CAUSE: L'écran principal est trop grossi par le zoom.

PROBLEME: Le RPV n'arrive pas à poursuivre le C-104.

CAUSES:

- A. La poursuite n'est pas mise en route.
- B. Le contrôle RPV est sélectionné (il est nécessaire que le C-104 ait le contrôle pour la poursuite.)

PROBLEME: Les mouvements sur l'écran principal sont trop saccadés. Les armes semblent se tordre étrangement.

CAUSE: L'écran principal est trop grossi par le zoom.

PROBLEME: La carte de zone ne garde pas trace de votre progression et les cartes pirates ne font pas figurer les éléments trouvés d'une séance de jeu à l'autre.
(Disk uniquement).

CAUSE:

- A. Vous ne sauvegardez pas votre partie avant d'éteindre votre ordinateur ou de mourir (fin de partie).
- B. Vous ne rechargez pas votre partie sauvegardée quand vous recommencez à jouer. Voir la SECTION DATA LINK de ce manuel.

PROBLEME: Vous n'arrivez pas à trouver comment continuer quand une Carte Pirate sur l'écran.

SOLUTION: Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT ou sur '/'.

PROBLEME: Vous n'arrivez pas à quitter la séquence de chargement d'armes et de carburant quand vous êtes accosté.

SOLUTION: Appuyez sur '/'.

PROBLEME: Vous n'arrivez pas à sauvegarder ou à charger une partie. (Disk Uniquement).

CAUSES:

- A. Vous avez essayé de sauvegarder sur la disquette de jeu. Cette dernière est protégée. Vous devez utiliser votre propre DISQUETTE DE JOUEUR.
- B. La disquette joueur n'est pas FORMATTEE. Voir SECTION DATA LINK sous LOAD/SAVE/RESTART.

PROBLEME: Les ennemis n'apparaissent pas même s'ils ont été réglés dans le DATA LINK.

CAUSE: Vous êtes dans une aire avec beaucoup de structures ou d'objets. Les pirates attaquent plus souvent dans des secteurs plus isolés.

ACCESSOIRES

PIECES DE RECHANGE

PIECE DE RECHANGE

	PRIX
Manuel d'opérations	£3.00
Revêtement de Clavier	£0.50
Carte de la Zone de Patrouille	£0.50
Rouge à Lèvres	£9.99

ARTICLES ACCESSOIRES

Carte de Zone de Patrouille Complète (toutes les régions détaillées)	£1.00
---	-------

**Les frais d'emballage et
d'envoie ne sont pas
compris dans le prix.**

© 1987. ACCESS SOFTWARE INCORPORATED. Tous droits réservés.

Produit et distribué sous autorisation d'"ACCESS SOFTWARE INCORPORATED" par
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.